PS3 PlayStation 3 | PSP PlayStation Portable | PlayStat

VINCI 5 COLLECTOR'S EDITION DI FALLOUT: NEW VEGAS

PlayStation®

Magazine Ufficiale - Italia

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT
UN VERO CAPOLAVORO DAI CREATORI DI BURNOUT

CALL OF DUTY: BLACK OPS
IL MIGLIORE SPARATUTTO DI SEMPRE!

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD
UN NUOVO CAPITOLO CHE SUPERA LE ASPETTATIVE

GRAN TURISMO® 5
THE REAL DRIVING SIMULATOR

LA VERITÀ SUL GIOCO PLAYSTATION PIÙ ATTESO DI SEMPRE!

Dicembre 2010 :: Mensile :: N. 100 € 5,00

play 9 771828 652009 00100

IT € 5,00; CANTON TICINO CHF 13,50; PTE CONT. € 6,00
Poste Italiane SpA - Spedizione in A.P. - D.L. 353/2003 (Conv. 27/02/2004 Lr.46) - art.1 comma 1, DCB Milano

Pagina mancante

Pagina mancante

PlayStation®

Magazine Ufficiale - Italia

NATALE A NOVEMBRE

Seguo il mondo dei videogiochi da oltre 30 anni e mai prima d'ora mi ero imbattuto in una situazione simile a quella di Gran Turismo 5. Certo, anche in passato ci sono stati giochi rimandati all'infinito, ma raramente è capitato di vedere un titolo con un preciso giorno di lancio venir posticipato continuamente. Mentre vi scrivo i siti Internet sono pieni di ipotesi su una possibile data d'uscita e di fantasiose ragioni sul perché di questi slittamenti.
Noi abbiamo avuto modo di provarne una versione definitiva per una mezza giornata. Un tempo non sufficiente per esprimere un giudizio definitivo su un gioco atteso per 5 anni, ma che comunque ci permette di raccontarvi in dettaglio tutte le nostre impressioni su Gran Turismo 5!
Anche se manca il colossal della Sony, questo numero è pieno di grandi giochi recensiti. Oltre al mastodontico Call of Duty: Balck Ops (che si conferma come il marchio più rappresentativo del mondo dei videogiochi), trovate anche Assassin's Creed Brotherhood, il sorprendente Need For Speed: Hot Pursuit, Star Wars: Il Potere della Forza II e tantissimi altri titoli in grado di soddisfare i gusti di chiunque. Come ormai tradizione vuole, le grandi uscite si concentrano tra Ottobre e Novembre, rendendo questo periodo dell'anno il migliore i assoluto per chi ama i videogiochi!

Carlo Chericoni
carlo.gr@playmediacompany.it

PlayStation World

PSPhone 6
Esclusive PS3 8
Wardevil 10
David Cage 12
Batman Arkham City 16
Suda 51 17
10 Domande a Sean Murray 18
Devil May Cry 20
Sony Ericsson Elm 22
Cinema 24
Home Video 26
Casting Call 28

Anteprime

Resistence 3 42
Mind Jack 46
Catherine 48
The Last Guardian 50
Yakuza to the End 52
Ico HD 53
Test Drive Unlimited 54
Alice Madness Return 56
Bulletstorm 58
Asura's Wrath 58
Mortal Kombat 59

Recensioni

Call of Duty: Black Ops 62
Harry Potter e i doni della Morte 66
Fist of the North Star: Ken's Rage 68
WWE Smackdown vs Raw 2011 70
Majin and the Forsaken Kingdom 74
Need For Speed: Hot Pursuit 76
God of War: Il Fantasma di Sparta 78
Assassin's Creed Brotherhood 80
Star Wars Il Potere della Forza II 82
James Bond 007: Blood Stone 84
Red Dead Redemption
Undead Nightmare 86
Dragon Ball Raging Blast 2 87
Rock Band 3 88
Costume Qust 91
Def Jam Rapster 92
Saw II 93
Tumble 94
Front Mission Evolved 94
Racket Sport 95
The Shoot 96
The Fight Lights Out 97

PlayStation Magazine Ufficiale
N. 100 - MENSILE - DICEMBRE 2010
Registrazione presso il Tribunale di Roma con il n. 327/2002 del 14/06/2002
ISSN 1828-6526

MAGAZINE TEAM
Direttore Responsabile Alessandro Ferri
Publisher Carlo Chericoni
Art Director Giorgio Meo
Designer Francesca Giorgioli, Chiara Fallani
Grafici Stefano Caldari, Giona Ciammetti, Federica Aschi, Enrica Casciotti, Luca Galassi
Hanno collaborato: Marco Accordi Rickards, Francesca Noto, Guglielmo de Gregori, Arianna Buttarelli, Lorenzo Fazio, Giovanni Biasi, Giovanni Ferlazzo, Eliana Bentivegna, Domenico Musicò, Virginia Petrarca, Lorenzo Bianco, Michele Giannone, Valerio Pastore, Riccardo Bellardini, Gianpaolo Iglio, Marco Tinè

Siringrazia Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti, Antonio Masielloi, Atari (Paola Merzaghi, Fabio Cerutti), Blue Label Entertainment (Silvia Noval, Capcom (Ben Le Rougetell, Cidiverie S.p.A. (Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi), Disney Interactive (Carole Degoulat, Sophie Stumpfl, Eides (Emily Britt, Ross Alexander), Electronic Arts (Federico Marelli, Luciana Stella Boscaratto, Alessandra De Bernardi, Francesca Damato), Halifax S.p.A. (William Capriata, Fabio Perrotta), Koch Media (Tanie Rossi), Leader S.p.A., Sony (Andrea Curee, Alessandro De Leo, Andrea Vellucci, Tiziana Grassol, Take 2 Italia (Monica Puricelli, Federico Cionfero, Giovanni Oldani, Barbara Ruocco), THQ (Angela Lippolis, Paolo Pasterelli), Ubisoft (Stefano Celentano), Vivendi (Simona Isella).

SERVIZIO ARRETRATI
Play Media Company Srl
Roma: Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235
Milano: Tel. 02/45472867 – Fax 02/45472869
E-mail: arretrati@playmediacompany.it

STAMPA
Nuovo Istituto Italiano di Arti Grafiche S.p.A.
Via Zarica, 92 – 24126 Bergamo

Distribuzione per l'Italia
ME PE Messaggerie Periodici S.p.A.
Via G. Carcano, 32
20141 Milano

Distribuzione per l'estero
Johnsons International News Italia S.p.A.
Via Valparaiso, 4
20144 Milano

PUBBLICITÀ
Emotional Advertising srl
Amministratore Delegato: Fabrizio Carlo Verdelin

Emotional advertising

Segreteria di Direzione
Emanuela Bottanelli
Via Melzi D'Eril, 29
20154 Milano
Tel. 02/76.31.88.38 - Fax 02/33.60.16.15
www.emotionaladv.it

PLAY MEDIA COMPANY SRL
www.playmediacompany.it

Presidente: Liberto Salvatico Estense
Amministratore Delegato: Alessandro Ferri

Direttore Generale: Rosanna Di Francesco
Direttore Commerciale: Costantino Cialfi
Ufficio Produzione: Loredana Bambina, Costanza Barbantini, Enrica Corradini, Emanuela Di Vittorio, Roberta Stolfi, Daniela Dei, Giuseppina Settembre
Direttore Marketing: Luca Carta
Ufficio Marketing: Federica Innocenti
Responsabile Amministrative: Francesco Perpetua
Ufficio Amministrativo: Nella Del Cielo, Carolina Marinelli
Controllo di Gestione- Veronica Belotti

Ufficio Stampa
Luca Carta
ufficiostampa@playmediacompany.it

Play Media Company Srl: Sede Legale, Direzione, Redazione e Amministrazione: Via di Santa Cornelia 5/A - 00060 Formello (RM), Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235 - E-mail: info@playmediacompany.it
Il materiale riprodotto in questo numero è di proprietà esclusiva (c) 2010 Play Media Company Srl.
Tutti i diritti sono riservati. La riproduzione dei contenuti, totale o parziale, in ogni genere e linguaggio, senza il consenso scritto della Play Media Company Srl è espressamente vietata.
©2010 Play Media Company Srl.

IVA assolta dall'editore Art. 74 DPR 633/72 e successive modifiche I comma lettera C.
Esente da bollo Art. 6 II comma DPR 642/72.

PlayStation. PS one. PlayStation.2 PS2
sono trade mark registrati di Sony Computer Entertainment Inc.
Sony Computer Entertainment Europe Limited.
All Rights Reserved.

LA PLAY MEDIA COMPANY SRL PUBBLICA ANCHE:

PSMANIA - Il mensile per PlayStation
Game Republic
X360 Magazine Xbox
Pokémon Revue
Pokémon Mania Enigma

worldmags

Pagina mancante

PlayStation World

Notizie, punti di vista, avvenimenti e... Tutto quello che c'è da sapere sul mondo PlayStation

GIOCHI
Nuove esclusive PlayStation
Wardevil
Batman Arkham City
Devil May Cry

HI-TECH
PlayStation Phone
Sony Ericsson Elm

MEDIA
Intervista a Sean Murray
Novità da David Cage
Suda 51

CINEMA
Dicembre in Sala
HOME CINEMA
I migliori Blu-Ray

Il touch screen permetterà di usare tutte le funzioni del telefono anche quando è chiuso. Sembra che aprirlo sarà utile solo a giocare con i titoli PlayStation.

TI sto chiamando da una PlayStation

Sembra ormai certo l'arrivo di un PSPhone! Ma saranno veramente queste le immagini del nuovo smartphone?

Mentre in rete impazzano le indiscrezioni su una possibile PSP2, ecco apparire delle immagini semiufficiali di quello che sembra essere il tanto anticipato PlayStation Phone.
Chi ci segue da molto tempo, saprà sicuramente che le prime indiscrezioni su un modello di PSP capace di effettuare chiamate risalgono addirittura al 2007, praticamente in contemporanea con l'annuncio dell'iPhone originale. Negli ultimi mesi questi

Le somiglianze con la PSP Go sono notevoli! Il PS Phone avrà però lo schermo touch screen così da permetrvidi interagire con le funzioni teleforiche anche quando è chiuso.

rumor avevano ripreso forza anche grazie ad alcune dichiarazione del presidente della Sony Ericsson che si dimostrava molto possibilista sul progetto.
La prova definitiva sembra arrivare dal sito "Engadget" che pubblica le immagini di quello che sembra essere un prototipo del nuovo telefonino.
Attualmente classificato col nome in codice "Zeus", questo probabile PlayStation Phone sembra avere le caratteristiche per rivaleggiare con i più potenti smartphone sul mercato.

La forza di un marchio

Le dimensioni e il meccanismo d'apertura sono praticamente identici a quelli della PSP GO, mentre sotto il profilo tecnico potrà contare su una microSD da 8GB e circa 512MB di memoria interna. Il cuore del sistema è invece basato sul potentissimo chip Qualcomm MSM8655 da 1GHz.
Due le caratteristiche particolari: la prima è che oltre ad avere il classico touch screen, quando è aperto presenta un'area touch pad sotto le schermo, che probabilmente potrà essere usata per simulate una doppia leva analogica.
La seconda sorpresa è rappresentata dal fatto che monterà Android, ovvero il sistema operativo creato da Google per i dispositivi portatili.

Tutti i giochi che vuoi

L'inserimento di Android significa che lo "Zeus" potrà contare su l'intera libreria di applicazioni (oltre 100.000) disponibili per questo sistema operativo, tra cui è possibile trovare numerosi giochi gratis o a prezzi sotto i 5 euro. Il PlayStation Phone potrà anche collegarsi a un negozio virtuale dedicato, che si chiamerà "Sony Marketplace" e in cui sarà possibile acquistare i numerosi giochi PSP.
Considerando la potenza di questo gadget e il touch pad che permette di avere due leve analogiche, non ci stupirebbe scoprire che possa anche essere in grado di far funzionare i titoli PS2... cosa che renderebbe sconfinata la quantità di titoli disponibili fin da subito.
Quando abbiamo chiesto a Sony informazioni sulla veridicità di queste foto, abbiamo ricevuto un No COmment, che è molto incoraggiante... nel caso fossero state false le avrebbero ufficialmente smentite. Quello che però Sony ci ha detto molto chiaramente è che questo sarebbe eventualmente un progetto Sony Ericsson e che non avrebbe nulla a che fare con l'attesissima PSP 2 che invece sarebbe un prodotto 100% Sony.

Esclusive PS3? Sony dice che "Il meglio deve ancora venire"

Michael Denny ci spiega cosa riserva il futuro PS3

Boss bio
Michael Denny entra a far parte dell'impero Sony nel 1995 come capo del Business Development in Psygnosis, adesso meglio conosciuto come Studio Liverpool. Ha lavorato direttamente sui giochi come Destruction Derby, Wipeout, Killzone, SingStar, Buzz!, LittleBigPlanet, ed è stato nominato Vice Presidente di Sony Worldwide Studios Europe nel luglio 2008.

Uncharted, Resistance, Heavy Rain, LittleBigPlanet e molti altri. La line-up di esclusive PlayStation 3 tripla A è già soddisfacente. Ma il Vice Presidente di Sony Worldwide Studios Europe, Michael Denny dice che è solo l'inizio di ciò che si spera sia un corso di sette anni di esclusive su PS3. "Non c'è niente di più gratificante ed eccitante di quando presentiamo nuove serie e giochi innovativi, e li portiamo su PS3," ci ha spiegato il big boss. In termini di affari, abbandonare la sicurezza di serie popolari solo per innovare non sempre è facile, ma per Denny, la scommessa ha iniziato a dare i suoi frutti. Facendo l'esempio di Heavy Rain, ha detto: "Molte persone si chiedevano se fosse rischioso, ma ciò che ha introdotto quel gioco è fantastico. Non si tratta solo di una nuova proprietà intellettuale, ma della creazione di un nuovo genere. E non è stato solo acclamato dalla critica, ma si è rivelato anche un grande successo commerciale." Denny vede inoltre la volontà di Sony di supportare la creatività come un beneficio per le relazioni con gli sviluppatori: "Credo sia davvero un gran piacere lavorare con Sony, perché cerchiamo l'innovazione e siamo disposti a prenderci dei rischi."

Play together

Denny elogia anche i futuri titoli third-party, ma è evidente che Sony stia investendo pesantemente sui talenti interni: "La grande filosofia dietro la formazione dei Worldwide Studios è quella di poter disporre di un network di programmatori chiave first-party che sono in grado di condividere idee, nozioni pratiche e pensieri in modo creativo e alternativo." È un approccio che può essere visto all'opera nella collaborazione tra Sucker Punch e Naughty Dog per inFamous 2. "Credo che il successo di questi studios sia dovuto per molti di essi al mantenimento delle proprie vedute indipendenti e della creatività, e dal reciproco appoggio e supporto," dice Denny. Promette inoltre che il meglio deve ancora arrivare. "Ciò che è più eccitante è che siamo al lavoro su PS3 da cinque anni e gli sviluppatori stanno davvero iniziando a spingere PlayStation verso il suo pieno potenziale... Il prossimo livello è dedicato al lancio del Move, quello dopo al potenziale del 3D. Sono tempi fantastici per far parte del mondo PlayStation.".

Pagina mancante

Pagina mancante

Pagina mancante

Cage smentisce le voci su Horizon

Il boss di Quantic Dream parla dei suoi progetti futuri

Dimensione emozionale
Dal momento che Cage è così interessato in tipologie di design all'avanguardia abbiamo deciso di parlargli di televisori 3D: "Non lo ritengo necessario per creare emozioni. Detto questo, se si diffonderà questa tecnologia, saremo felici di usare l'effetto stereoscopico anche nei nostri titoli. La tecnologia è solo uno strumento, e io sono di sicuro più interessato alle nuove possibilità di coinvolgimento emotivo piuttosto che alla prossima innovazione tecnica."

La voce si era diffusa velocemente e diceva più o meno questo: dopo Heavy Rain: Move Edition, il prossimo progetto di Quantic Dream sarà un titolo, chiamato Horizon, incentrato sulla vita di una giovane coppia.
È stato David Cage stesso a smentire la voce: "Non c'è nessun progetto chiamato Horizon in sviluppo presso Quantic Dream." In un'intervista esclusiva rilasciata alla nostra rivista, Cage ce ne spiega comunque le origini. "Si tratta del nome in codice che uno dei nostri partner ha utilizzato durante i casting, insieme a uno script altrettanto fasullo, per evitare fughe di notizie da parte degli attori. A quanto pare, è stata una decisione saggia." Quindi il nome è sbagliato, ma Cage non ci ha voluto dire se fossero altrettanto false anche le voci sul soggetto.
Inoltre, vergognatevi attori. Vi meritate la parte dei cadaveri in Law & Order.

Pioverà

Nel frattempo, un sito francese di casting ha pubblicato un annuncio per trovare "una ragazzina tra i 10 e i 13 anni che parli un inglese fluente con accento americano", da ingaggiare in un lavoro di motion capture per Quantic Dream. Non è esattamente chiaro quale dovrebbe essere il suo ruolo, ma Cage ci dice che stanno lavorando su un "nuovo, ambizioso progetto molto diverso da Heavy Rain.". Anche se il gioco sarà qualcosa di nuovo, il suo scopo finale e sempre lo stesso, "Abbiamo di nuovo intenzione di rischiare e riuscire a sorprendere i giocatori con qualcosa di mai visto prima." Ci promette anche che la grafica sarà migliore, così come l'impatto emotivo. Più struggente di un tragico racconto d'amore, di omicidi e della dolorosa morte di un bambino? Perbacco, cominciate a barricare il vostro cuore da ora, gente.

Dev bio
David Cage fondò Quantic Dream nel 1997 per adattare uno dei suoi romanzi a videogioco, ma era già attivo da tempo nel settore come compositore freelance di colonne sonore.

> "Abbiamo intenzione di sorprendere i giocatori"

La mossa giusta

Abbiamo anche parlato del Move. Heavy Rain è stato pensato all'inizio per essere un gioco da motion controller, se non proprio da Move. "All'inizio c'era una filosofia completamente diversa da quello che il Move si è rivelato essere alla fine," rivela Cage. All'epoca Sony non era attirata dall'idea di creare un nuovo controller per un singolo gioco, ma si è affrettata ad avvisare Cage una volta che il Move è diventato realtà. Così è nato Heavy Rain: Move Edition, che il nostro autore ci promette non essere una "misera, sbrigativa e vergognosa conversione per sfruttare il mercato."
Ma il Move ci sarà ancora nel suo prossimo progetto che-non-si-chiama-Horizon? "Non uso mai uno strumento o una tecnologia come punto di partenza per un progetto, ma di sicuro ci farò un pensiero se ai giocatori dovesse piacere."
In ultimo, abbiamo chiesto a Cage cosa ne pensasse della cancellazione del progetto Milo di Peter Molyneux destinato a Microsoft Kinect. Il "gioco" in questione utilizzava la videocamera del Kinect permettendo di interagire attraverso i movimenti e la voce con un ragazzino chiamato Milo, per ottenere un gameplay di tipo "emotivo". "Spero che Microsoft abbia altri progetti che vadano in questa direzione, perché non penso che potranno ottenere un grande successo con la loro periferica se si limiteranno a proporre quello che già c'è sul Wii."
Cage ha forse intenzione di offrire a Molyneux un lavoro? "Non credo davvero che Peter abbia bisogno di me per lavorare, ma mi sarebbe sicuramente piaciuto collaborare con lui in qualcosa tipo Milo."
Sentito, Molyneux? Unisciti anche tu alla famiglia PlayStation. Puoi addirittura portare il tuo terrificante bambino virtuale con te.

Pagina mancante

Pagina mancante

I segreti di Arkham City

Rocksteady si prepara a fare tris

Extra Asylum
Se vi siete persi la stanza nascosta di Batman: Arkham Asylum e cercate nell'ufficio del direttore. Sgusciate dentro e prendete l'ultima porta a destra. Girate immediatamente a sinistra e vi troverete di fronte un muro bianco. Piazzateci tre cariche di esplosivo, fatelo esplodere et voilà: ecco a voi un'area piena zeppa di informazioni su Arkham City!

Se avete amato Barman: Arkham Asylum, avete moltissime ragioni per essere felici dell'arrivo di un sequel. Una mappa cinque volte più grande, nuovi avversari da sconfiggere, nuovi gadget... ma quello che a noi incuriosisce maggiormente è che quasi certamente sarà pieno d'indizi su Batman 3! No, non siamo diventati matti come Harley Queen la mattina di Natale, avanti, lo sa bene chiunque si sia messo con un po' d'impegno a esplorare l'originale Arkham Asylum, scoprendo così la stanza segreta piena zeppa di anticipazioni sull'annunciato sequel. Siamo pronti a scommettere che anche qui troveremo qualcosa di simile, magari una batcaverna segreta piena di gustosissime rivelazioni del successivo capitolo della saga. Ne abbiamo parlato con Sefton Hill, director di Rocksteady.

Mille e una storia

"Stavamo progettando l'idea del sequel già durante la lavorazione del primo gioco", commenta Hill a proposito dell'area segreta presente nel primo gioco. "Una delle lezioni fondamentali che abbiamo appreso lavorando a Batman: Arkham Asylum è come creare più trame all'interno di un solo gioco". Il che spiega le molteplici piste nascoste. Prosegue Hill: "Anche se la storia del primo capitolo sembrava autoconclusiva, vi erano nascosti in realtà moltissimi agganci al sequel". Basandoci sulle anticipazioni del primo gioco, la domanda sorge spontanea: Rocksteady sta già lavorando al terzo episodio? "Mai ritrattare le idee. Investiamo sempre il 110% nel rendere qualsiasi nostro gioco qualcosa di speciale, e Batman: Arkham City non farà eccezione". Hill promette insomma ai fan di Batman un titolo di cui andare fieri, ma che non vedremo molto presto... quindi non c'è da sorprendersi che lui non voglia parlarci di un eventuale Batman 3. Scommettiamo lo stesso le nostre t-shirt col pipistrello che l'ulteriore sequel è già nei progetti dei prossimi 5 anni di Rocksteady, e ci sarà anche un'altra misteriosa area nascosta ad Arkham City!

La parola agli sviluppatori
"Comic, film e garphic novel sono fonti di inestimabile valore per i nostri giochi"

"Anche se la storia del primo capitolo sembrava autoconclusiva, vi erano nascosti in realtà moltissimi agganci al sequel"

Suda: Killer7 non è morto

Il boss di Grasshopper ama ancora lo psicotico Smiths

Ecco a voi Trevis Bell, uno degli strambi nemici di Killer7.

Durante un recente incontro con Suda51 principalmente destinato alla promozione del suo nuovo gioco per PSN, Sine Mora, non abbiamo potuto fare a meno di chiedergli notizie su un eventuale sequel del suo classico per PS2 Killer7. Certamente si tratta di una possibilità remota considerando che Killer7 era distribuito da Capcom, ma possiamo sperarci ancora? Suda sembra ottimista. "Si spera che avremo modo di lavorare ancora con Capcom, quindi..." . Vogliamo prendere questa affermazione come un buon presagio del ritorno di Harman Smith e co. "Killer7 significa ancora molto per me", ammette il geniale game designer, "mi ha reso celebre in tutto il mondo. Impossibile da dimenticare".

Sodalizi ungheresi

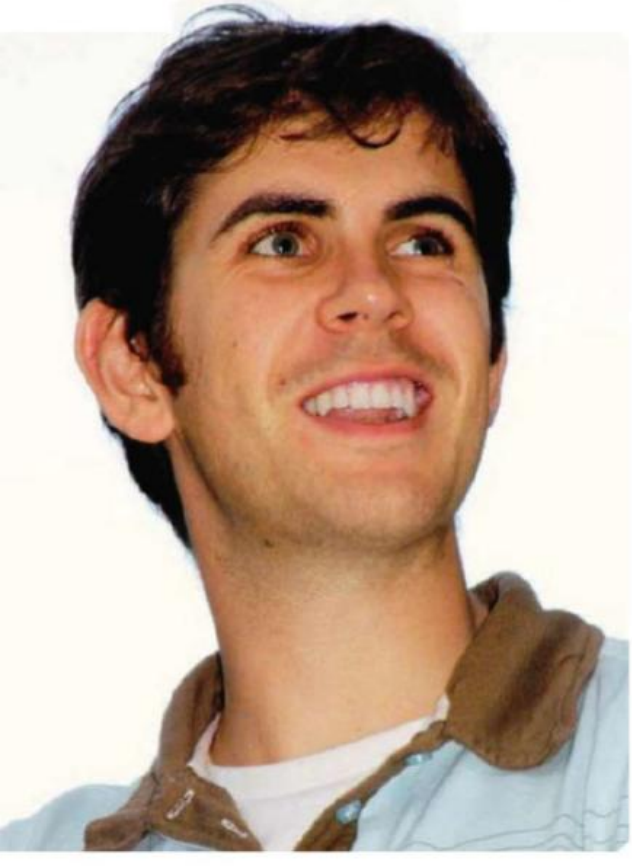
L'imminente uscita dello sparatutto a scorrimento Sine Mora è tutta un'altra prospettiva. Il titolo significa "senza indugi" in latino, e profetizza una corsa contro il tempo così come contro le pallottole. Per questo progetto, Suda ha deciso di fare squadra con gli sviluppatori ungheresi di Digital Reality. "Volevo fare di questo gioco un emozionante sparatutto", spiega, "niente di eccessivamente folle, ma sicuramente memorabile". Suda lascia anche intendere che i fan in astinenza da Killer7 troveranno molto di che distrarsi in questo titolo. "Per quel che riguarda Digital Reality, sono sempre stati propensi a lasciarci creare qualcosa di davvero diverso, più astratto, che non somigliasse troppo a Killer7 ma avesse la stessa concezione mentale".

worldmags

10 Domande a...

Sean Murray

Il creatore di Joe Danger ci spiega perché indie non è sinonimo di emo



Profilo dello sviluppatore

Sean Murray

Managing director, Hello Games
Anni nell'industria Dieci
Base Operativa Guildford
Blog next-gen.biz/blogs/hello-games
Web hellogames.org
Storia Dieci anni fa, quando lavorava a Burnout, Murray era uno dei programmatori capo della Criterion. Oggi ha finanziato lo sviluppo di Joe Danger vendendosi la casa e ora è felicemente alla direzione del suo mini team, che ha sede in un piccolo ufficio di Guildford.

1 Quale gioco ha determinato maggiormente il modo in cui lavori adesso?

Probabilmente un gioco importante è stato Burnout 3. È stato uno di quelli su cui ho lavorato dall'inizio alla fine e penso che abbia costituito una delle esperienze più importanti per la mia formazione. Avevo già prodotto giochi in precedenza, principalmente nel tempo libero e lo facevo soprattutto per i miei amici, ma lavorare su qualcosa di già avviato (Burnout 2) e vedere quanto fossi in grado di migliorarlo è stata un'esperienza nuova e diversa. Credo che tutti si sentano così la prima volta che lavorano su un gioco in maniera professionale.

2 Abbiamo controller di movimento, 3D. Quale pensi che sarà la prossima vera innovazione?

Quello che mi entusiasma di più è l'idea di un buon controller di movimento. Sono anche un videogiocatore, e ne vorrei uno molto accurato e abbastanza ingegnoso per farmi divertire. Mi piace l'idea di un motion control che coinvolga l'intero corpo e che sia abbastanza preciso da permettere una buona integrazione con i giochi.

3 Quali sono stati i picchi massimi e minimi della tua carriera fino ad oggi?

Il momento migliore e quello peggiore li ho vissuti entrambi negli ultimi sei mesi. Abbiamo avuto diverse preoccupazioni nel far uscire il gioco. La pressione era davvero tanta ma quando ti trovi in quattro dentro una piccola stanza a lavorare tutto il giorno senza far altro, immagino che non ci possano essere vie di mezzo. Il progetto è l'unica cosa che conta e per mandarlo in porto abbiamo vissuto dei momenti davvero difficili: prima di decidere di cavarcela da soli siamo stati rifiutati da ogni publisher praticamente esistente.

4 Cosa conta di più per te, i voti nelle recensioni o i dati di vendita?

Mi preoccupano molto i voti delle recensioni perché sono cresciuto leggendole e facendoci affidamento io stesso. Credo che il valore di un gioco venga riconosciuto dalla critica e di sicuro, facendo la media dei voti di molte recensioni, i giochi migliori alla fine emergono. Per noi un bel voto significava tutto, ma solo perché forse non siamo poi così intelligenti! Non abbiamo intrapreso questo lavoro per denaro, ma solo perché ci piaceva creare videogiochi.

5 Se dovessi scrivere una regola d'oro di game design, quale sarebbe?

Far piacere ai tuoi amici quello che stai facendo. Ho cominciato a produrre videogiochi per i miei amici perché sapevo che valutarli da solo non sarebbe servito: dal momento

Murray riesce a capire se giochi come Joe Danger funzionano guardando i suoi amici giocarci.

che l'autore sa come funziona l'intero gioco, il suo parere non ha molto valore. Per questo quando do il controller a un amico e lo vedo sedersi sempre più vicino allo schermo sorridendo con le gambe che fremono, significa un successo per me. Difficilmente ci affidiamo ad altri parametri.

6 Se dovessi ingaggiare uno sviluppatore famoso di un altro team chi sarebbe e perché??

Non so se vorrei davvero lavorare con altri sviluppatori. Il nostro atteggiamento si rivelerebbe troppo umile e probabilmente lasceremmo loro fare tutto. Sono sempre stato un grande fan di Sega , la ritengo una grande compagnia e c'è stato un periodo in cui non ha sbagliato un colpo. Yu Suzuki era il migliore: se guardate il suo curriculum, c'è praticamente ogni gioco che ho amato. È così ampio e variegato, da Shenmue ai giochi di corsa, Space Harrier e via discorrendo. Non so se i nostri giochi rappresentino il suo genere, ma se dovesse essere in cerca di un lavoro, non esiti a contattarmi!

7 Se non fossi diventato uno sviluppatore di videogiochi, che cosa avresti fatto?

Adoro i fumetti e mi sarebbe sempre piaciuto poterne disegnare. Mi sembra un mestiere decisamente appetibile anche se immagino che la realtà sia differente. Probabilmente non potrei fare qualcosa di diverso dal programmatore, il mio cervello è fatto così. E se non fossi stato qui forse sarei finito a compilare database nella più totale insoddisfazione.

8 Che consigli daresti a chi volesse iniziare una carriera nel mondo dei videogiochi?

Consiglierei di concentrarsi su cosa si ama fare veramente, perché in questo modo si può portare avanti un lavoro di qualità. Quando si guarda il CV o la demo di qualcuno è facile capire se quel qualcuno ami il proprio lavoro o ci si stia piuttosto dedicando nei ritagli di tempo.

9 Se avessi tempo e budget illimitati che gioco faresti?

Joe Danger è esattamente il tipo di gioco che ci piace. Molti titoli indipendenti sono spesso molto dark oppure introspettivi e con sentimenti cupi. Da una parte c'è, ad esempio, Limbo, con le silhouette dei suoi oscuri fantasmi, dall'altra il nostro gioco, pieno di luci, colori e allegria. Sono cresciuto con Sega e Sonic, per questo vorrei creare un gioco di quel tipo, profondo e pieno di vitalità.

10 Cosa pensi che serva ai videogiochi affinché entrino a far parte della cultura mainstream?

Oggi si può dire in giro di essere sviluppatori di videogiochi e trovare persone entusiaste, non era così dieci anni fa. Recentemente siamo andati negli USA portando con noi i nostri strumenti: grosse TV, dev kits, cose così. Gli agenti di sicurezza dell'aeroporto si sono inizialmente rivelati aggressivi, ma quando hanno capito qual era il nostro lavoro, il loro atteggiamento è improvvisamente cambiato. Ci adoravano. Hanno addirittura cominciato a scherzare sul fatto che giocassero a Call Of Duty e il loro livello preferito fosse quello contro i russi. A quel punto, non siamo riusciti a guardare le loro grosse armi senza preoccuparci e tra una risata e l'altra ce la siamo data a gambe il più velocemente possibile.

"Faccio giochi allegri e colorati come Sonic."

Yu Suzuki, creatore di Shenmue e Virtua Fighter, ha molto ispirato il lavoro di Murray.

A chi piace il nuovo Dante

Tameem Antoniades difende la nuovissima versione di Devil May Cry

"Molti resteranno delusi , ma nessuno vuol fargli cambiare idea. Tutti gli altri mantengano la mente aperta". È il capo di Ninja Theory, Tameem Antoniades, a fare questa dichiarazione destinata alle nuove generazioni di fan di Devil May Cry. C'è però da dire che, le reazioni iniziali al reboot di Ninja Theory della serie-culto di Capcom, non sono state unanimi. La maggior parte di quelle negative sono da imputare alla trasformazione del cacciatore di demoni in un adolescente vagamente emo rinchiuso in un centro di detenzione giovanile. "Perché la serie duri almeno un'altra decina d'anni ha bisogno di una scossa, ed è proprio quello che la Cacpcom ci ha chiesto", spiega Antoniades, aggiungendo come proprio l'idea di poter operare grossi cambiamenti l'abbia convinto a unirsi al progetto. Ma è anche un fan di DMC e promette di restare fedele alle origini della serie: "Tutti gli elementi che hanno reso Devil May Cry un'esperienza di gioco avvincente verranno rispettati anche nella nostra versione. Il DNA resterà sostanzialmente identico."

I timori dei fan

Altra fonte di controversia è la presunta avversione del creatore di Dante, Hideki Kamiya, per questo figlio virtuale. Tutto quel che Kamiya ha commentato tramite Twitter, in risposta alle insistenze dei fan, è stato un generico: "Manca molto anche a me...". Chi invece appare irritato dal gossip in merito alla vicenda sulle riviste di settore è proprio Antoniades: "Titoli come 'Hideki Kamiya parla contro DMC' sono esempi del peggior giornalismo e un insulto all'uomo cui si deve la nascita della serie". Antoniades è comunque fiducioso di poter convincere i fan, e lo studio sta lavorando sodo assieme a Capcom per garantire che gli appassionati non restino delusi. "Tolto il fatto che quella dei fan non è una comunità in cui pazienza e comprensione sono contemplati, credo che molti di loro si renderanno conto come ciò che li ha fatti innamorare di Devil May Cry sia ancora considerato una parte significativa del gioco".

Nuovo look

Due gocce d'acqua
Chissà che Ninja Theory non abbia trovato l'ispirazione per il nuovo look di Dante proprio nel direttore artistico di Ninja Theory, Tameem Antoniades. Sarà forse per i capelli corvini o per gli occhi o forse anche per la zona attorno alla bocca? Lui smentisce prontamente: "L'unica somiglianza tra me e l'eroe è che all'inizio del gioco lui ha i capelli neri, come me. Tutto qua".

worldmags

Pagina mancante

Sony Ericsson Elm

Madre Natura chiama... e le piace il vostro nuovo cellulare

Prezzo Variabile
sonyericsson.com/cws/products/mobilephones/overview/elm

In breve

Siete stanchi di ricevere occhiatacce dagli amanti della natura quando, alla ricerca di un buon agriturismo, vagate attraverso la loro beneamata campagna, inquinandola con l'aria condizionata e i gas di scarico fuori norma del vostro SUV? Il senso di colpa si sta finalmente facendo strada nelle vostre coscienze amanti del comfort, magari nella veste delle grida strazianti dei cuccioli di foca, rendendovi difficile continuare ad accettare le tracce degli pneumatici dell'auto sul vialetto di casa? Allora è arrivato il momento per voi di acquistare Elm, il primo telefono Sony Ericsson dal cuore ecologico, pensato e costruito per rispettare Madre Natura (e i vostri animi tormentati).

Perché è così speciale?

Il virtuoso Elm è fatto di plastica riciclata, non è ricoperto da quei materiali chimici che solitamente vengono usati ed è dotato di un caricabatterie che permette un minimo dispendio di corrente elettrica. È questo è ancora niente. La confezione che lo ospita è ridotta all'osso e il manuale è consultabile interamente dal telefono per risparmiare carta (anche se è difficile immaginare che le persone che ne hanno davvero bisogno riescano a trovarlo senza disporre di un manuale, appunto). Anche se tutto questo forse non arginerà il surriscaldamento globale e non porrà fine ai disboscamenti, aumenterà di sicuro a dismisura il vostro compiacimento.

Qualcosa in più

La fotocamera da 5MP è assolutamente adeguata per le necessità della maggior parte delle persone. L'A-GPS integrato, con Google Maps e l'utilissima applicazione Near Me. Il telefono è dotato inoltre di tecnologia Stereo Bluetooth e del Wi-Fi, oltre ai widget in home per Facebook e altri social network che ormai risultano indispensabili. A completare il pacchetto, troverete l'applicazione eco-friendly Walk Mate Eco, che permette di calcolare il risparmio di CO_2 comparando il percorso eseguito camminando piuttosto che in auto. Solo altri 500 metri a piedi e potremo finalmente farci spedire quelle costolette di panda...

Fotografare l'anima

La fotocamera da 5MP dell'Elm non solo cattura immagini che sembrano più fresche di un gambo di sedano biologico appena colto, ma ognuno dei 5 milioni di pixel che ne compongono il sensore viene prodotto attingendo dalla luce vibrante della luna piena, in una fabbrica appositamente costruita alle porte di Stoccolma...

Scheda Tecnica

- Dimensioni: 110.0 x 45.0 x 14.0mm
- Peso: 90 g
- Fotocamera: 5MP, LED flash
- Display: 2.2" TFT LCD
- Memoria: 280MB (espandibile fino a 16GB con microSD)
- Cuffie: HPM-60J
- Radio FM: Sì
- A-GPS: Sì
- Noise Filter: Sì
- Durata della batteria (in 3G): 440 ore in standby, 4 ore in conversazione
- Connettività: HSDPA, USB, Wi-Fi, Stereo Bluetooth

Design

Il fatto che Sony Ericsson non abbia deciso di commissionare l'assemblaggio del suo nuovo telefono agli indigeni della papua Nuova Guinea e che il materiale utilizzato non sia biodegradabile potrebbero sembrare mancanze, stando agli intenti ecologici dell'Elm. Tuttavia, queste considerazioni fanno presto a passare in secondo piano quando ci troviamo a rimirare il design sinuoso e compatto del nostro nuovo telefono...

Vi suonerà strano...

Ma se pensate di utilizzare le vostre potentissime cuffiette sul vostro nuovissimo cellulare, potete anche abbandonare l'idea. Per ragioni che forse sono note solo ai contabili di Sony Ericsson, su Elm ci è negata la presenza di un entrata standard per tutti quei jack che si collocano all'estremità della maggior parte delle cuffie esistenti al mondo (quelli da 3.5mm), optando per un formato proprietario che combina l'entrata delle cuffie con la porta di trasferimento dati.

PLAYSTATION EURO TOP 10 CHARTS

▲ Sale ▼ Scende ● Uguale ✚ Nuova entrata

PS3

1	✚	FIFA 11
2	▼	F1 2010
3	▼	Dead Rising 2
4	▼	Sports Champions
5	▼	Tiger Woods PGA Tour 11
6	▼	Mafia II
7	▼	Red Dead Redemption
8	▼	Guitar Hero: Warriors Of Rock
9	▼	Start The Party
10	●	Kane & Lynch 2: Dog Days

Source **chart-track.co.uk**

PS3 budget

1	▲	Resident Evil 5 Gold Edition
2	●	Prince Of Persia: TFS
3	▲	Assassin's Creed II: Complete Edition
4	●	EyePet
5	▼	Racket Sports
6	▼	Uncharted 2: Among Thieves
7	●	Batman: Arkham Asylum
8	▲	Sega Mega Drive Ultimate Collection
9	▼	Tekken 6
10	▼	Grand Theft Auto IV

Source **chart-track.co.uk**

PSP

1	✚	FIFA 11
2	▼	Kingdom Hearts: BBS
3	▼	Metal Gear Solid: Peace Walker
4	▼	Lego Harry Potter: Yrs 1-4
5	▼	Toy Story 3
6	▲	ModNation Racers
7	▲	Assassin's Creed: Bloodlines
8	▼	Phantasy Star Portable 2
9	▼	FIFA 10
10	▼	Ace Combat Joint Assault

Source **chart-track.co.uk**

Tron: Legacy

Esce nelle sale l'atteso sequel di Tron, il film cult del 1982 interpretato dall'internauta Jeff Bridges

Colonna sonora d'eccezione, firmata dai Daft Punk. Il duo francese scatena il proprio sound elettronico e compare anche nella pellicola in un piccolo cameo.

Sono passati 28 anni dall'ultima volta che abbiamo visitato il fantascientifico mondo di Tron. Nel 1982, il film della Walt Disney ha entusiasmato una generazione di appassionati, introducendo gli spettatori per la prima volta nel mondo della computer grafica applicata al cinema. A guardarlo ora fa quasi tenerezza, ma quando all'epoca la pellicola uscì nelle sale rappresentava l'avanguardia della tecnologia e non a caso Tron è rimasto impresso nella memoria cinematografica fino ai giorni nostri. Tanto da spingere la stessa Disney a proporre finalmente un attesissimo sequel, Tron: Legacy, questa volta girato in 3D.

La seconda parte della storia, con un grande salto temporale, riprende le fila dopo 28 anni: Sam Flynn, figlio di Kevin, il protagonista del precedente film, ha 27 anni ed è un esperto informatico. Capitato per caso in una vecchia sala giochi abbandonata da anni, viene attratto dal suono di un videogioco arcade creato dal padre, misteriosamente scomparso anni prima. All'improvviso viene catapultato in una dimensione parallela, la stessa in cui Kevin si era inoltrato facendo perdere le sue tracce. Qui si riunirà al padre e, grazie all'aiuto della fedele amica Quorra, si troverà ad affrontare le misteriose forze che governano il mondo iper-tecnologico di Tron. Un universo cibernetico tanto affascinante quanto pericoloso, in cui i protagonisti si muovono a bordo di spettacolari motociclette e dove la salvezza è tutta da conquistare.

Sam Flynn è interpretato dal giovane Garrett Hedlund, il Patroclo di "Troy", mentre Jeff Bridges torna a indossare di nuovo i panni del personaggio che lo rese un'icona del cinema di fantascienza, quelli di Kevin Flynn. Accanto ai due attori ci sono poi Olivia Wilde nei panni di Quorra, attrice che abbiamo conosciuto nella serie Tv Dr. House e qui quasi irriconoscibile col caschetto nero; la ragazza, appartenente al mondo virtuale, cercherà di aiutare la rivolta contro il Master Control Program alleandosi con Sam e Kevin. Altra avvenente

Tron: Evolution

Per capire cosa è successo nell'arco temporale compreso tra il primo e il secondo Tron, non resta che... mettere mano alla console! Tron: Evolution, infatti, è il videogioco ispirato al film che costituisce il punto di raccordo tra le due pellicole e che anticipa di un mese l'uscita del film nelle sale. Realizzato con la consulenza dello stesso regista Joseph Kosinski, il gioco promette di trasportarci in prima linea e di immergerci nel fantastico universo estetico di Tron, prendendo familiarità con l'ambiente e con i personaggi. Anche qui il protagonista è il figlio di Kevin, Sam, che, immerso in questo misterioso e pericoloso mondo fantascientifico, deve contrastare le entità negative a colpi di cerchi di luce e arti marziali. Il giocatore ha davanti a sé un gameplay aperto in cui potrà scegliere come affrontare ogni livello, decidendo liberamente se tentare di risolvere i puzzle o trovare strade alternative. Ad accompagnarlo in questa spettacolare avventura ci saranno le voci originali di due degli interpreti principali di "Tron: Legacy": Olivia Wilde e Bruce Boxleitner. La Disney ha pensato proprio le cose in grande, dedicando al film cult degli anni '80 un intero mondo in cui perdersi: dalla console al cinema, la sensazione è quella di non essere mai usciti da Tron!

presenza nel film è Beau Garret nei panni di una affascinante sirena che vive nel mondo cibernetico, anche lei comparsa nella serie televisiva di David Shore e in pellicole fantascientifiche come I fantastici 4 e Silver Surfer.
Il regista Joseph Kosinski, un architetto specializzato in modellazione tridimensionale scoperto da David Fincher, sceglie di non tradire la natura di Tron, ispirandosi al film del 1982 sia nella trama che nelle ambientazioni. Negli anni, la tecnologia ha fatto passi da gigante, ma va dato merito al regista di aver saputo ricreare la stessa atmosfera del primo episodio, pur se con notevoli evoluzioni. Siamo quindi convinti che i fan della prima ora non rimarranno delusi, ma anzi apprezzeranno la scelta di non snaturare il mood che ha ispirato la storia; mentre i più giovani rimarranno certamente affascinati dalla spettacolarità della scenografia e dall'attrazione magnetica esercitata dalla possibilità di vivere le avventure di Kevin e Sam anche nel videogioco Tron: Evolution, in uscita anticipata rispetto al film. Con tutti i rischi (virtuali o, chissà, reali!) che ne conseguono.
Per tutti gli appassionati di fantascienza, un appuntamento da non perdere assolutamente!

Nessun ritocco al computer per i costumi di Tron. Le caratteristiche tute luminose indossate dai protagonisti sono così come appaiono nel film, grazie a particolari luci al neon posizionate al loro interno.

DICEMBRE AL CINEMA!

L'inverno cinematografico ci riserva appuntamenti davvero imperdibili: un viaggio attraverso i generi più diversi in compagnia di attori d'eccezione. Vi presentiamo le quattro pellicole più attese!

Skyline

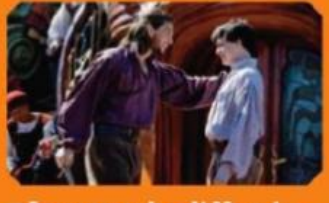
Los Angeles: improvvisi fasci di luce discendono dal cielo. Sono forme di vita aliene, scese sulla Terra per organizzare un rapimento di massa dell'intera umanità. Mentre la popolazione comincia a sparire, due coppie trovano rifugio sul tetto di un centro commerciale. La lotta per la sopravvivenza è appena cominciata. I fratelli Strause, curatori degli effetti speciali di "Avatar" e "2012", dirigono un alien movie a basso budget ma ad alto tasso di suspense.

Vi presento i nostri

Arriva il terzo episodio della divertente saga cominciata con "Ti presento i miei". La famiglia Fotter cresce e Greg e Pam sono diventati genitori di due gemelli. Greg (Ben Stiller) dovrà ora dimostrare di essere in grado di ricoprire il ruolo di capofamiglia e di essere all'altezza del terribile suocero (Robert De Niro). Oltre ai due mattatori, ci saranno di nuovo Barbra Streisand, Dustin Hoffman e Owen Wilson, con una "new entry": la bella Jessica Alba.

Il calabrone verde

Arriva sugli schermi il supereroe che combatte il crimine infrangendo ogni regola. Britt, figlio di un magnate dell'editoria, vive la sua vita nel divertimento più sfrenato. Alla morte del padre, scomparso misteriosamente, decide di mettersi in società con il suo assistente Kato nella lotta contro la criminalità, celando la sua identità dietro una maschera verde. Nel cast Seth Rogen, Jay Chou e Cameron Diaz.



Le cronache di Narnia - Il viaggio del veliero

Nel terzo episodio della serie fantasy, i fratelli Edmund e Lucy insieme al cugino Eustachio, vengono risucchiati da un dipinto e si ritrovano a bordo del veliero Dawn Trader, in viaggio verso i confini del mondo. Insieme al Principe Caspian (ora diventato re), e al topolino Reepicheep, si troveranno ad affrontare nuove e coraggiose prove per salvare il regno di Narnia. Uno spettacolo che sarà ancora più coinvolgente e affascinante dei precedenti episodi, grazie alla tecnologia 3D.

worldmags

Pagina mancante

Pagina mancante

CASTING CALL
Facce di Hollywood per gli eroi PlayStation

Chloe, avventura e sensualita'

E se la fascinosa eroina di Uncharted 2 sbarcasse ad Hollywood?

Personaggio: Chloe Frazer (Uncharted 2: Among Thieves)
Interprete: Penelope Cruz

Sensuale, volitiva, piena di sé: con la sua prorompente presenza, Chloe Frazer ha dato ad Uncharted 2 quel tocco di "pepe sentimentale" che al capitolo precedente in qualche modo mancava. Vecchia fiamma del buon Nate Drake, la Frazer rientra nella vita del nostro eroe coinvolgendolo in una caccia alla Pietra di Cintamami, oggetto trasportato da Marco Polo e capace di garantire l'immortalità al suo possessore, ma il suo ruolo di doppiogiochista metterà più volte in pericolo la vita dei suoi alleati. Nel suo danzare tra malizia, gelosia e determinazione, l'interpretazione di Chloe richiederebbe una versatilità che non manca certo a Claudia Black (sua doppiatrice nel gioco nonché interprete di serie quali Stargate SG-1), ma osiamo l'azzardo di proporre un'alternativa: che ne dite del fascino latino di Penelope Cruz? Con una presenza come la sua sul grande schermo, non sapremmo davvero per chi fare il tifo...

DIETRO IL MICROFONO
Il volto ed il fisico di Chloe Frazier hanno il loro corrispettivo reale in Claudia Black, attrice australiana che il pubblico ha imparato a conoscere nelle serie di Farscape e Stargate SG-1. Nel ruolo di Chloe, la Black ha affrontato la sua prima sessione di motion capture nell'ambito dei videogiochi, mentre già in passato l'attrice aveva prestato la voce ad altri eroi digitali: Artemide in God of War, Helena in Crysis e Morrigan in Dragon Age. Piccola curiosità: nel 2004, il portale SciFi Worldnet le ha attribuito il settimo posto nella classifica delle "Donne più Sensuali nella Fantascienza".

Contest Fallout New Vegas

5 copie in palio

In Palio 5 fantastiche Collector's Edition che vi permetteranno di entrare nel mondo post-atomico dell'avventura più emozionante dell'anno.

Se pensate che Fallout New Vegas sia solo un semplice gioco di ruolo, allora non avete mai avuto la fortuna di provarlo. In realtà si tratta di calarsi in un mondo post-atomico incredibilmente reale e ricco di dettagli in cui avrete un enorme libertà d'azione. Quale occasione migliore di calarvi in questo universo se non con una delle 5 copie Collecto's Edition di Fallout New Vegas messe in paiolo dalla Bethesda.

I primi 5 che risponderanno alla seguente domanda potranno aggiudicarsi la Collector's Edition di Fallout New Vegas:

Dove è ambientato Fallout: New Vegas?

a) Nel deserto del Mojave e dintorni
b) A Manhattan e nello stato di New York
c) Nei boschi del Canada

Rispondete alla domanda pubblicata qui sopra e inviate la vostra risposta completa dei dati personali (nome, cognome, indirizzo, e-mail e autorizzazione al trattamento dei dati personali) all'indirizzo quest@playmediacompany.it, indicando nell'oggetto dell'e-mail Contest Fallout New Vegas.
La collector's Edition include:
- Copia del gioco - "Lucky 7" fiche da poker - Un mazzo di carte personalizzato Fallout: New Vegas - Una riproduzione dell'ambitissima fiche di platino "Lucky 38" presente nel gioco - La graphic novel "All Roads", che racconta la storia di alcuni personaggi e gli eventi che conducono a Fallout: New Vegas - 'Il DVD del Making of di Fallout: New Vegas'.

Pagina mancante

LA GRANDE

Gran Turismo 5 soddisferà realmente tutte le aspettative? A noi è stata concessa l'opportunità di provare con mano il gioco e scoprire che...

ATTESA

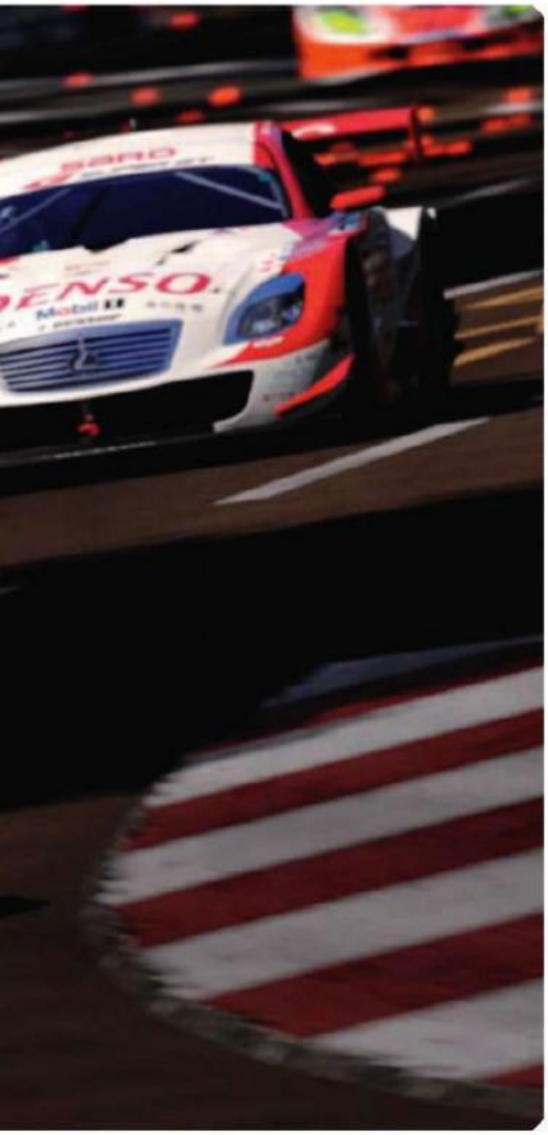
Assieme a NASCAR e WRC, ora anche la serie Super GT ha tutte le licenze.

Ci stanno tenendo sulle spine. Da quando siamo arrivati fissiamo con impazienza le lancette dell'orologio sulla parete della sala d'attesa del quartier generale della Sony a Londra, ma ancora scoprire un segno qualunque che ci faccia capire che siamo prossimi a essere scortati ai piani superiori. Non ci sentiamo per nulla agitati: insomma, che saranno mai cinque minuti in più, quando l'attesa è durata cinque anni?
Non molti giochi prendono, o meglio, hanno il permesso di prendersi più di mezzo decennio prima di uscire dalla fase di sviluppo. Ma è altrettanto vero che non molti giochi sono realizzati dalla Polyphony Digital Inc., software house ben nota per il suo alto grado di perfezionismo. I ritardi da questo pulpito non sono nuovi, infatti nessun titolo principale della serie Gran Turismo è uscito nella sua data annunciata, da che uomo abbia memoria. Che approviate o meno questo approccio, dovete quantomeno rispettarlo. Il primo GT ha essenzialmente cambiato il genere di giochi di guida su console. Una volta giunti ai piani superiori, scopriamo che la ragione del ritardo era dovuta al fatto che una volta che il disco è stato caricato nella demo room della PS3, l'intero ufficio si è accalcato intorno al Bravia da 40 pollici per assistere religiosamente alla lunghissima sequenza d'apertura del gioco.

Profumo di specs...

Nessuno stupore per l'interesse mostrato dallo staff Sony. La prima metà del video introduttivo suscita grandissime emozioni. Accompagnata da un drammatico pezzo suonato al pianoforte, una serie di immagini in rapido movimento traccia il grosso della produzione e della manifattura di un motore, dall'estrazione del ferro, alla pressione dell'acciaio fino alle produzioni robotiche in serie e alle catene di assemblaggio realizzate dagli operai in carne e ossa, finché il prodotto scintillante prenderà forma davanti ai nostri occhi. All'inizio di un qualunque gioco di guida, sembrerebbe ridicolo. Qui, è semplicemente

GT 5 può vantare una grafica ottimamente curata, dall'illuminazione della ruota panoramica ai granelli di polvere.



perfetto, riflesso dell'importanza di questo titolo, per Sony, per la PS3 e per l'intera serie di Gran Turismo. Un vero peccato, quindi, che Polyphony non si sia fermata qui, ma insistendo, si sia spostata su una sequenza pre-renderizzata dai toni musicali pop-rock, che a dispetto della cura dei dettagli diluisce l'impatto della prima metà. La sua natura più generica avrebbe potuto aprire un qualunque altro titolo di GT prima di questo. Comunque, tutto questo viene rapidamente dimenticato una volta che il primo menù a schermo fa la sua comparsa. Ignorando la modalità Arcade (accesso rapido alle macchine e ai tracciati sbloccati durante il resto del gioco), l'opzione di attivazione del 3D (sfortunatamente non supportata dall'HDTV che stiamo utilizzando), settato il Playstation Eye per l'head tracking e spulciato velocemente il nuovo editor di circuiti (volutamente reso semplicissimo per generare circuiti casuali basati sulla base di una serie di parametri), ci gettiamo a capofitto dentro GT Life, osservando una schermata piena di opzioni neanche fosse il cruscotto di una serie 7. Ci vogliono alcuni secondi per realizzare quello che stiamo osservando e rapidamente capiamo che molto di questo è assolutamente simile al solito template di GT. La modalità B-spec fa il suo ritorno e, se lo vorrete, potrete giocare l'intero gioco utilizzando il vostro pilota virtuale, sviluppandone le caratteristiche e gestendo un intero team che andrete formando. La modalità, A-spec, al contempo, mantiene i campionati fondamentali, ancora una volta divisi per difficoltà e tipologia, spalmati sugli strani tracciati dai nomi anni '70, che vanno dai must della serie come Trial Mountain, Deep Forest e Grand Valley fino a circuiti con tanto di licenza come Laguna Seca, Suzuka e Tsukuba. Nuove aggiunte sono anche Cape Ring, Monza e tra gli altri anche il Daytona International Speedway.

Prima di fare qualunque cosa, comunque, avrete bisogno di un veicolo. Abbiamo scelto un Infiniti G37, vincitrice del GT Award allo show SEMA del 2008. Questa è anche una macchina "Premium", ossia uno dei modelli high-performance di GT5 che includono il massimo livello di dettaglio grafico, inclusi abitacoli perfettamente modellati, tergicristalli funzionanti e (se equipaggiati) clacson. Qui è dove troverete le Ferrari e le Pagani, ma chiunque, iniziando con un budget normale, più probabilmente si troverà limitato alla scelta standard offerta dalle occasioni di seconda mano. Intelligentemente, il tipo di vetture presenti cambia ogni volta che visitate il commerciante, per far s' che i veri maniaci del gioco possano riuscire ad acquistare tutti i più di mille veicoli presenti in GT5.

Ugualmente ingegnoso è il nuovo sistema

"QUI C'È QUALCHE MACCHINA ASSURDAMENTE PREGIATA DA COMPRARE E TESTARE."

REDBULL X1

La supercar che vi mette le aaaali

Statistiche di potenza X1: 1483 bhp Coppia: 5271bft Velocità massima: 249 mph Peso: 545kg netto, 615kg lordo Interasse: 2900mm Motore: 3.0-litro V8 con iniezione diretta

Il prototipo della Red Bull X1 assomiglia un po' a uno scarabocchio che abbiamo fatto sul nostro libro di geografia tanti, tanti anni fa. Solo che, invece di essere stato potenziato dall'amore di un bambino per le bottiglie di Coca Cola, questa concept car è in realtà stata sviluppata dal più geniale progettista di macchine da Formula Uno di sempre, alias Adrian Newey. Come capo tecnico ufficiale del team Red Bull di F1, ha realizzato questo modello per GT5 visto che con le normative vigenti sulla sicurezza non avrebbe mai potuto portarlo nella vita reale. Con quasi il doppio dei cavalli della RB6 che ha vinto il campionato, la X1 vi vedrà decimare senza pietà qualunque ostacolo nel gioco.

L'eccellente effetto della transizione notturna può essere applicato a diversi circuiti.

di gioco basato su una struttura a 30 livelli, che vi vedrà guadagnare punti esperienza sulla base dei vostri progressi. Il vostro livello di appartenenza determinerà l'accesso a macchine ed eventi, cos' come gli oggetti che di volta in volta vincerete, sperando quindi di realizzare una più controllata e variegata progressione rispetto ai precedenti GT.
Con la nostra Infiniti a riposare nel garage, andiamo a dare una rapida occhiata alle opzioni offerte dal comparto tuning: qui c'è il tipico range di cose da modificare, inclusi telaio, motore, valvole di aspirazione, tubi di scarico, kit per il turbo, trasmissione, sospensioni e gomme. È piacevole apprendere che i componenti non sono più specifici per una singola macchina, il che significa che potrete applicare pezzi di upgrade su diversi veicoli, rendendo il tutto più comodo, veloce e facile da modificare.

GT 5 sta per uscire?

Dopo aver acquistato alcune gomme da gara, ci siamo recati al GT Auto Shop. Qui è dove potrete dipingere la vostra auto dei sogni (vincerete oggetti per la verniciatura giocando), aggiustare e sistemare le parti aerodinamiche, ripristinare la rigidità della carrozzeria, fare il cambio dell'olio e lavare la vostra macchina. L'ultima di queste è in effetti una scenetta animata e volutamente comica; un piccolo, ma importante tocco di classe che porta un pizzico di umanità in un ambiente altrimenti puramente meccanico.
Tralasciando il Replay Theatre, il Photo Album, la Music Library (dove potrete inserire anche i vostri brani), che ringraziando il cielo si spiegano da soli, la nostra prossima fermata sono gli Special Events. Si tratta di una nuova aggiunta a GT, e sono stati studiati e preparati come sfide indipendenti che affrontano tutta una serie di discipline relative ai motori e che diverranno man mano disponibili quando il vostro livello di abilità crescerà.Date il calcio d'inizio con i kart, passate alla scuola NASCAR di Jeff Gordon, quindi prendete parte all'AMG Driver Academy e continuate cos' finché non arriverete a guidare l'ultima macchina da corsa: la Red Bull X1. Proprio ora, tuttavia, stiamo portando la nostra Infiniti a fare un giro a Le Mans, per dare un'occhiata ai nuovi cambi di luce dinamici (che possono essere applicato ad un selezionato numero di tracciati). Ci vuole una buona parte del giro prima che i sottili effetti delle variazioni di luce diventino percepibili, ma anche prima che questo effetto entri in gioco con la tenue luce del sole che sparisce poco oltre la cima degli alberi che si allineano sulla Mulsane Straight, è impossibile non notare come questo gioco sia meraviglioso. Non è però tutto tecnicamente perfetto, ci sono evidenti pop-up di scenari distanti e alcuni dettagli delle texture si aggiungeranno mentre approccerete le curve. Alcune ombre dinamiche appariranno all'ultimo momento e la folla di spettatori appare tristemente immobile. Polyphony stessa ha ammesso che il gioco scenderà occasionalmente sotto i 60 fotogrammi al secondo. Ma poi, quando rimanere abbacinati dall'accecante luminosità del tratto di fine giro, che investirà il vostro abitacolo in un mare di luce proveniente dalle tribune e dall'area di pit stop... beh, vi sentirete ridicoli per aver voluto a tutti i costi cercare qualche magagna in questo titolo.
Lasciata Le Mans, siamo ora in una Lamborghini Gallardo LP560-4, in attesa di fare a pezzi un po' dell'asfalto non cos' rettilineo di Roma. Il cos' familiare conto alla rovescia annuncia l'inizio e resistiamo all'impeto di rilasciare tutta la potenza che abbiamo a disposizione, decidendo di rimanere a poca distanza dai nostri avversari. Attenti nell'osservare il loro comportamento, decidiamo di non utilizzare l'assistenza nella frenata improvvisa (una caratteristica che ci ha fatto ignorare una piccola "sgomitata" con una Lancia Delta Integrale) e concediamo loro un po' di spazio mentre cerchiamo di metterli sotto pressione per indurli a commettere un errore. Dalla loro parte, sembrano essere

rispettosi della nostra posizione di gara e non fanno nulla di cos' sciocco o imprevedibile, adattando le loro traiettorie alle curve.

Dallo specchietto

Curiosi di testare le abilità dei nostri avversari virtuali, decidiamo di fare un test.
Anche se la nostra macchina è facilmente schivabile, sistemata sul lato di un ampio rettilineo, osserviamo dal finestrino retrovisore sperando che il prossimo gruppetto di bolidi in arrivo faccia la cosa intelligente e ci superi. Ma non lo fa... e in una frazione di secondo, l'impatto riverbera attraverso il DualShock3. L'intelligenza artificiale di GT5 sembra rimanere ben lontana dal superare il test. A ogni modo, questo ci dà l'opportunità di osservare la nuova possibilità di distruggere le macchine, che sembra essere abbastanza convincente anche se ostacolata in parte dal limitato modello di danni che mostra una chiara mancanza di detriti visibili e una carrozzeria eccessivamente rigida.
Questo in sé non è un gran dramma, in fondo non siamo di fronte a Burnout. Per la prima volta nella serie, è un contenuto abbastanza sobrio rispetto a quello che potreste trovare in un qualunque titolo del genere, ma è comunque un'aggiunta gradita e una di quelle lungamente attese, per giunta.
L'Extended Play potrà forse mostrare qualche sottigliezza in più nell'intelligenza artificiale dei piloti che dia ragione alle affermazioni di Polyphony riguardo al grande progresso fatto in questo settore, ma da questi primi test di gara sembra che ad aver beneficiato del grosso dell'attenzione siano state altre aree del gioco. La grafica e l'impressionante quantità di contenuti sono ovviamente gli osservati speciali, ma non si può ignorare la meccanica di guida. Modificato e stramodificato a ogni sua nuova release, GT5 sembra non essere ancora perfetto. Scatenare la Lamborghini prima di una curva e sterzare violentemente dà ancora quella lieve sensazione di sottosterzo che ha caratterizzato i capitoli precedenti della serie. Curiosi di provare le dinamiche di gioco fino in fondo, chiediamo di provare i kart. Il nostro primo tentativo di far sgommare la macchinetta su una delle curve più strette ci vede troppo aggressivi sull'acceleratore, col risultato di un imbarazzante testacoda. Se non altro, tutto questo dà la netta sensazione che Polyphony sia riuscita a veicolare molto bene l'essenza del controllare un kart. Le direzioni cambiano repentinamente non appena si sfiora lo sterzo e sia lo sprint del motore a due tempi che l'inflessibile natura del telaio tubolare sono stati implementati in modo ammirevole.

Con più di mille vetture a disposizione nel gioco, non tutte possono essere supercar da sogno.

Attrezzati per il successo

Dalla forma più umile di corsa monoposto, ora aspiriamo alla massima. Con il tempo ormai agli sgoccioli, iniziamo una partita nel Top Gear Test Track a bordo di una Ferrari da Formula 1. I nostri tempi sul giro sono brucianti, favoriti indubbiamente da un numero di aiuti alla guida, ma questo perché stiamo facendo i conti solo con metà del tracciato. Risulta infatti che affrontare un intero giro del campo da giochi preferito da Stig, mappato com'è, con i coni stradali, è altrettanto disorientante che provare a realizzare la forma del circuito guardandolo in televisione.
Lasciamo gli uffici della Sony. I nostri pensieri vanno al momento in cui questo potrà davvero diventare il più grandioso gioco di guida di sempre. Veramente, un cos' riconosciuto pedigree significa che c'è poco di cui sorprendersi, ma nonostante la familiarità, questo non basta a fare di GT5 un capolavoro assoluto. Senza dubbio abbiamo provato la più completa esperienza di GT che si sia mai realizzata, ma soprattutto, ce ne andiamo ben consci di aver provato ciò che ogni fan della saga proverà, una volta che riuscirà finalmente a mettere le mani (incrociamo quante più dita possibili) su questo titolo, sperando che tutti questi anni di attesa siano valsi la candela.

Time extend: Yamauchi conferma il seguito

GT6? MA CHE...

Dopo 5 anni di date posticipate per GT5 (nella sua pagina di Wikipedia alla voce "Uscita" appariva una volta il valore "Super Never"), il momento più esilarante di questo sviluppo esagerato è stato l'annuncio di GT6. Sì, avete letto bene. Sei. Prima che il quinto capitolo avesse una data certa di uscita. Il sovrano di Polyphony, Kazunori Yamauchi, ha dichiarato ad Autoweek.com che si sta lavorando al nuovo titolo, ma ha inoltre aggiunto "non è cosa della quale parlare con tanta leggerezza, ora". E grazie, Kazunori! Ci sono voluti 2000 giorni per mettere insieme le idee che sono finite in GT5. Sembra un po' prematuro parlare di GT6, quindi sssssssh! "It took 2,000 days to get all the ideas that went into GT5. It's just too early to be talking about GT6." Sssssh!

10 RAGIONI PER CUI ATTENDERE BIOSHOCK INFINITE SARÀ UN'AGONIA

Saltonstall è un politico psicotico che predica la purezza etnica a Columbia.

1 È UN MONDO DEL TUTTO NUOVO

BioShock abbandona le profondità dell'oceano per perdersi nel cielo. Columbia è una città fluttuante centinaia di metri sopra il suolo, da cui è impossibile fuggire, anche perché al varo della città si era nel 1912, in un'epoca in cui stavano appena nascendo i voli a motore. Come per Rapture, l'isolamento ha causato la pazzia degli abitanti. Columbia è scomparsa sopra le nuvole, con i suoi ideali di creare una società perfetta e diventare una potentissima arma di guerra. Ora è tornata.

"La città è diventata una potentissima arma di guerra"

2 È CAMBIATO TUTTO

BioShock vi ha mandato, senza nome e sconosciuti, in una Rapture del 1960 per svolgere una missione incomprensibile. Qui avrete un nome, Booker DeWitt, e sarete un ex agente di un agenzia investigativa mandato su Columbia per salvare una ragazza scomparsa. Ma sebbene questa volta abbiate più informazioni, ci saranno comunque tantissimi segreti. Chi è lo strano uomo che vi ha assunto? Che problema c'è a Columbia? E perché la città è così ossessionata da Elizabeth, la ragazza che voi dovete salvare?

Questi ganci vi permettono di montare e volare sui binari che collegano i grandi edifici fluttuanti della città.

Siete mandati a salvare Elizabeth, anche se la ragazza non è esattamente indifesa avendo incredibili abilità speciali.

Non guardate giù. Columbia vola su piattaforme aerostatiche miglia sopra l'ignaro mondo di sotto.

3 È ROSSO, BIANCO E BELLISSIMO

Mentre Rapture era oscura e opprimente, Columbia è soleggiata e spettacolare. Volare alti sulle nuvole è pittoresco, con palizzate bianche, strade lastricate e magnifici grattacieli che sfiorano davvero le nuvole. È una continua festa del 4 luglio, con bandiere e striscioni svolazzanti. Ma qualcosa è un po' troppo luminoso e colorato. Come per truccare un mostro, la gloria di Columbia vuole nascondere qualcosa di orribile.

Columbia ha corrotto il sogno americano in una distopia xenofoba.

Le persone che incontrerete non saranno automaticamente nemici. Meglio essere sicuri e colpire questo qui, comunque.

4 È UNA CONTORTA LEZIONE DI STORIA

La columbia del 1912 è collocata in un tempo di ottimismo senza precedenti: l'America è emersa dalla crisi della guerra civile e i progressi tecnologici si susseguono senza fermarsi. Ma così come su Columbia qualcosa sta andando male, le idee oscure del periodo prendono piede: eugenetica, razzismo e xenofobia sono solo alcuni dei problemi del mondo reale del tempo che consumano la città.

"Le più oscure idee del periodo nascono su Columbia"

5 È UNA CITTÀ IMPAZZITA

Infinite vi pone sul fronte di una città che si sta facendo del male da sola. Metà della popolazione vuole vedere Elizabeth morta, mentre l'altra metà vuole vederla prigioniera. Non c'è niente di bello in serbo per la poveretta, ma di sicuro una gran varietà di situazioni per voi. Non tutti coloro che incontrerete vi attaccheranno a vista, ma quelli che lo faranno si potranno muovere tra i cieli di Columbia grazie a numerosi velivoli a centinaia di metri dal suolo.

Uno dei vantaggi del volare nel cielo: è facile nascondere i corpi.

6 È ENORME

Rapture era un luogo di tubi e corridoi, mentre Columbia ha l'aspetto di una città di tutti i giorni, sradicata da terra e capace di volare in giro per i cieli. Gli ambienti sono più vasti e aperti, e questo dà ai nemici una più ampia possibilità di movimento e a DeWitt spazio per effettuare incredibili e devastanti combo di poteri con Elizabeth. La location si strutturerà ancora in un modo controllato e lineare (non è GTA, insomma), ma avrete molti più spazi da esplorare, più strade da scegliere, più segreti da scovare

7 IL BIG DADDY È MORTO, LUNGA VITA ALL'HANDYMAN

Gli Handyman di Columbia sono enormi bruti con un cuore pulsante, creati per mantenere la città in ordine. Con la città in guerra sono stati programmati per cercare e catturare o uccidere Elizabeth, abbandonando i loro doveri e lasciando tutto in rovina. Anche così, non sono comunque il peggiore dei problemi di DeWitt. Ci sono anche dei pericolosi grifoni meccanici, una volta programmati per costruire, ora pronti solo a distruggere.

L'Handyman rimpiazza onorevolmente i mitici Big Daddy.

8 NON SIETE SOLI

Trovare Elizabeth è facile, ma scappare dalla città a centinaia di metri dal suolo è tutta un'altra cosa. Elizabeth combatterà al vostro fianco durante la maggior parte di Infinite, e mentre DeWitt potrà utilizzare gli stessi plasmidi degli abitanti di Columbia, Elizabeth può sgominare interi eserciti con estrema facilità. La sua IA le permette di agire autonomamente, reagendo alle mosse del giocatore. E voi potrete chiamarla in caso di emergenza. Ma usare i suoi poteri arreca un grave peso sulla sua salute fisica e solo un uomo veramente immorale potrebbe mettere a rischio la vita di un'indifesa (o quasi) fanciulla per salvare la sua...

Gli abitanti di Columbia sono in guerra per decidere il destino di Elizabeth... ma perché?

La chiave per sconfiggere i nemici più grandi è unire i vostri poteri con quelli di Elizabeth.

Le pozioni danno nuove abilità come quella di controllare i corvi.

9 I PLASMIDI SONO PIÙ POTENTI

Usate la vostra mente per togliere un fucile a un nemico, e potrete spararagli contro mentre l'arma fluttua ancora in aria. O usare stormi di corvi per attaccare. Il tutto si compie decisamente su su larga scala, con tempeste elettriche che friggono decine di nemici alla volta e attacchi in grado di radere al suolo interi edifici.

"Elizabeth può sgominare interi eserciti con estrema facilità."

10 È ANCORA BIOSHOCK

È solare, vasto, e comincia con la conoscenza, non col mistero. Quindi, possiamo dire che si tratta ancora di BioShock? Naturalmente, sì. In fondo ogni Final Fantasy è un caso a parte, ma è pur sempre Final Fantasy, e Infinite è sempre focalizzato sui temi di isolamento, pazzia e collasso della società che hanno reso grande il primo episodio. Questa volta c'è una città che è passata dall'utopia alla distopia, visto che non c'era nessuno a fermarla. Un posto in cui camminerete da soli, con una pistola in una mano e un plasmide nell'altra.

Pensate all'America dei primi anni del diciannovesimo secolo. Solo, fluttuante in aria e piena di pazzi.

worldmags

Parole in libertà

Il direttore della produzione Tim Gerritsen ci parla del 1912, di Elizabeth e dei problemi affrontati nell'originale BioShock

PSMU: Dopo aver allontanato la serie da Rapture, cosa rende Infinite un BioShock a tutti gli effetti?

Tim Gerritsen: Quando abbiamo iniziato non avevamo un nome, sapevamo solo che era un BioShock. Ci siamo veramente chiesti "cosa vogliamo fare?", visto che non avevamo finito con BioShock, ma avevamo finito con Rapture. Ci siamo sentiti come se avessimo detto tutto quello che volevamo dire nel primo gioco. Sapevamo di avere una storia completa, ma sentivamo che i temi di BioShock, come la società all'estremo, l'esplorazione di un posto fantastico, ma su cui sembra strano immaginare la vita, questo genere di temi oscuri, insomma, non erano ancora stati esplorati appieno. Quindi abbiamo preso quei nuclei principali dell'esperienza di BioShock e li abbiamo portati nella cultura buia e luminosa al tempo stesso dell'inizio del secolo scorso negli Stati Uniti.

PSMU: Quindi perché proprio il 1912? BioShock aveva dalla sua parte un look art déco e basato sul lavoro di Ayn Rand's. Quale risorsa materiale avete portato al gioco, in questo caso?

TG: Abbiamo iniziato appassionandoci a quel periodo storico. Quegli anni non sono stati usati molto nei videogiochi, e la maggior parte delle volte si cadeva nello steampunk, giusto? Eravamo più interessati al tempo e alla cultura del periodo: le riviste, le pubblicità, per esempio. Abbiamo studiato cosa facevano le persone per vivere, per divertirsi, come passavano le giornate. Abbiamo guardato all'intera storia culturale del periodo e alla Columbian Exposition del 1893, che è stata una sorta di primo grande Esposizione Universale, e tutto sembrava nuovo e tutti erano convinti che la nuova tecnologia potesse risolvere qualsiasi problema. È il mondo precedente alla Prima Guerra Mondiale: dopo la rivoluzione industriale, l'America si godeva i benefici di quel nuovo mondo illuminato, e tuttavia, insieme alla luce, quegli anni hanno mostrato molti lati oscuri.

PSMU: È il periodo in cui "La nascita di una nazione" è stato uno dei film più di successo della decade, e Columbia sembra riflettere quel tema. È essenzialmente una città costruita sul razzismo?

TG: Beh, Columbia doveva essere un'espressione dell'ultimo ideale americano. Doveva portare nel mondo la tecnologia americana, i valori della società americana, la democrazia americana, ma qualcosa è andato storto. Se guardate a quel periodo, l'eugenetica è stata profondamente coinvolta nella cultura del tempo. La gente credeva nel razzismo scientifico: non era soltanto un "siamo migliori di loro", era un "siamo migliori di loro e possiamo dimostrarlo scientificamente". Credevano di poter davvero eliminare attraverso l'eugenetica i difetti della gente così come si fa con i cavalli e i cani, e alla fine ottenere la razza perfetta.

PSMU: Quali opportunità vi ha portato il concentrarvi sul cielo e sull'altezza? È più difficile spaventare l'utenza, in pieno giorno?

TG: È una bella osservazione: è una delle sfide che stiamo fronteggiando. Abbiamo usato oscurità e tenebre per anni, per evocare uno stato d'animo, ma è più difficile creare un gioco "alla luce del sole" che dia sensazioni di paura. Allora abbiamo cercato proprio di sfruttare la luce, in questo caso esagerata e quasi abbagliante, con ombre e contrasti molto profondi, per rendere il concetto di inquietudine che regna su Columbia. Tutto sembra bellissimo, ma in realtà c'è qualcosa che non torna. Noterete piccole cose come un cavallo che giace morto in strada, o un venditore di giornali che ha perso una ruota del suo carretto, ma sembra non curarsene, o ancora una donna che continua a pulire le scale come niente fosse, mentre il palazzo intorno a lei brucia. Poi abbiamo aggiunto gli inserti davvero terrificanti: mostri che vengono fuori dal nulla e vi lanciano contro pezzi di edifici, oltre a prendere di mira anche Elizabeth. Lei, a sua volta, può annullare la luce violenta della città portando l'oscurità e creando una tempesta. Si andrà facilmente dalla completa luce del sole al centro di un uragano.

PSMU: Essere all'aperto significa poter cambiare l'ora del giorno, il tempo atmosferico e così via...

TG: Esattamente. Le condizioni atmosferiche avranno un grande impatto nel gioco. Sentivamo davvero che con il primo BioShock, avevamo fallito nel creare un oceano realistico: l'oceano doveva essere sempre presente e sempre oppressivo, ma non abbiamo mai tenuto fede a queste promesse. Questa volta vogliamo farlo. Columbia è un luogo in cui le tempeste hanno la loro importanza. Il vento ha la sua. Quello che vogliamo ottenere è l'impressione che possa strappare via il giocatore dai suoi appigli e precipitarlo nel vuoto, per esempio. Il vento avrà un effetto fisico sul giocatore e influirà molto sul gameplay. Tempeste, pioggia, grandine: tutto questo avrà un impatto diretto sulle meccaniche di gioco. Quello che stiamo mostrando adesso è soltanto la punta dell'iceberg.

PSMU: E tutto questo ha richiesto un nuovo engine, ovviamente?

TG: Esattamente. BioShock è stato costruito su una vecchia versione dell'Unreal Engine, l'Unreal 2. Infinite invece si avvale dell'Unreal 3, ma sapevamo che partire con l'engine giusto non ci avrebbe assicurato di fare ciò che volevamo. Mentre BioShock si basava su un senso di claustrofobia causato dall'oceano tutto intorno a voi, ora stiamo cercando di fare l'opposto. C'è un enorme spazio vuoto che vogliamo ricreare, e la sensazione è quella delle vertigini perenni.

Il manifesto di un periodo
Basato su The Clansman, un romanzo e un'opera di teatro scritti nel 1905, "La nascita di una Nazione" ha rappresentato un grosso passo avanti nella storia del cinema, ma ha anche in qualche modo supportato il Ku Klux Klan e la promozione della supremazia bianca. Nel 1915 ha sbancato ai botteghini ed è diventato uno dei più grandi successi cinematografici di quel decennio, dando una visione completa della cultura del tempo. I muri di Columbia sono coperti di offensive caricature di immigrati e gente di colore, immagini che non sembrano così oltraggiose, in un mondo che sembra la proiezione reale di "La nascita di una nazione".

Sotto pressione
Originariamente, BioShock avrebbe dovuto giocare con il suo ambiente sottomarino in modi che poi non sono stati inseriti nel gioco definitivo. Interi livelli potevano essere pressurizzati, influenzando sia i nemici che i plasmidi, e cambiare la pressione causava cambiamenti nell'atmosfera che alteravano la luce e la nebbia. Quest'idea è stata abbandonata prima dell'uscita del gioco per problemi tecnici, e solo con BioShock 2 la serie ha fatto intuire il pericolo di avere intorno milioni di tonnellate d'acqua, facendone riempire un livello intero mentre il giocatore tentava di sfuggire ai vortici mortali.

La via dell'oro
A Columbia ci sono cavi d'oro che collegano i vari blocchi della città. Tutti gli abitanti della città indossano un rampino da polso e, presumibilmente, hanno un braccio sinistro molto muscoloso. Se ne avvalgono per passare grazie alle linee da un isolato all'altro. Potrete usare anche voi questi cavi ad alta velocità e combattere a mezz'aria contro i vostri nemici, ma a centinaia di metri d'altezza, non c'è modo di tornare indietro. I cavi vi aiuteranno a scappare velocemente dalla folla, ma potrebbero anche lasciarvi indifesi, se la folla decidesse di seguirvi.

dell'idea che davvero il mondo possa crollare da un momento all'altro. È una formula davvero molto diversa dall'originale, che ha richiesto un engine capace di ricreare gli elementi grafici che volevamo, come l'ambiente costantemente illuminato, ma anche di realizzare una città che fluttua davvero in cielo. Abbiamo creato una nuova illuminazione, un nuovo sistema di animazioni, la fisica di una città fluttuante... insomma, è stato quasi tutto realizzato da zero.

PSMU: Quali altri problemi avete identificato nel BioShock originale?
TG: Beh, noi siamo i nostri peggiori critici e valutiamo costantemente il nostro lavoro. Per esempio, i combattimenti sono stati un'area del gioco in cui di sicuro abbiamo deluso il nostro pubblico. Ci si poteva trovare facilmente nella situazione di trovare un'arma e un plasmide singoli che funzionavano meglio degli altri, e usare solo quelli per l'intera durata del gioco. C'è un'espressione che usiamo in ufficio: quando tutto ciò che hai è un martello, tutto somiglia a un chiodo. Avevamo creato location molto elaborate in cui si potevano fare cose molto complesse, ma i giocatori, semplicemente, ci entrava dentro con un fucile imbracciato e la capacità di lanciare scariche elettriche, e distruggeva tutto. Quindi, per Infinite sentivamo di dover creare situazioni in cui la gente dove ingegnarsi; dove improvvisamente il solito piano non avrebbe più funzionato, e quindi il giocatore avrebbe dovuto chiedersi come uscirne.
E poi c'è Elizabeth, che è una sorta di asso nella manica. Abbiamo creato un sistema che le permette di guardare ciò che state facendo e creare situazioni legate alle vostre azioni, a quali armi e plasmidi avete con voi. Potete anche chiamarla: se avete bisogno di aiuto, potete dirglielo chiaramente, ma a volte non potrà aiutarvi. Ci sono conseguenze, come in ogni BioShock, e in questo caso, lei starà male ogni volta che userà i suoi poteri. Non potrete utilizzarla a piacimento durante tutta l'avventura per togliervi dai guai ogni volta che ne avete bisogno. Questo la ucciderebbe, e in definitiva porterebbe al game over anche voi.

PSMU: Quindi Elizabeth rappresenta un fattore centrale nel nuovo sistema etico di BioShock Infinite?
TG: Stiamo cercando di rendere il sistema etico più sottile di quanto non fosse in precedenza. Non si limiterà al classico "premi ⊗ per fare questo e △ per fare quest'altro". Ancora una volta, questo era un aspetto del gioco originale che potevamo migliorare. Alcune scelte morali saranno ovvie, ma altre saranno meno percettibili, e vogliamo che i giocatori si trovino sempre a dover prendere decisioni. Quindi vi ritroverete a pensare di continuo: "È giusto usare Elizabeth? La sto forse facendo esaurire troppo presto? Devo per forza tentare di vincere questa situazione a ogni costo?"
È una città viva e pulsante; vi troverete in situazioni in cui entrerete in un'area e non avrete idea di come reagirà la gente nei dintorni. Allo stesso modo, se camminaste per strada con una pistola in mano, le persone si spaventerebbero, e così accade anche a Columbia. Stiamo cercando di creare una situazione in cui il vostro personaggio non sarà solo un maniaco omicida che uccide tutti quelli che incontra. Certo, potete anche provarci, ma con 15 persone costantemente sullo schermo, potrebbe non essere la scelta giusta.

PSMU: Come altro è cambiato il sistema di combattimento, rispetto ai giochi precedenti?
TG: Oh, è stato molto difficile arrivare al punto giusto. Non volevamo creare percorsi lineari in cui il giocatore si sposta dal punto A al punto B, prende qualcosa e torna indietro. Dobbiamo offrire maggiori possibilità ai giocatori, non limitarli. Quindi abbiamo studiato il più possibile per creare diverse opzioni per i giocatori e permettere loro di scegliere realmente dove andare. Diventerà presto una scelta strategica: "Se vedo qualcuno di fronte a me, come posso oltrepassarlo? In questo o in quell'altro modo?". Quando inizierete a studiare i vari percorsi e cercare di capire come andare da una parte all'altra, aprirete nuove strade di cui neanche immaginavate l'esistenza. Questo approccio crea infinite opportunità sia di esplorazione che di combattimento. Se vogliamo, apre un nuovo mondo di possibilità.

PSMU: Come si inserisce una formula così aperta in una struttura lineare come quella di un BioShock tradizionale?
TG: Non abbiamo creato un open world. Non è il nostro obiettivo. Noi siamo per la narrazione, quindi abbiamo realizzato un mondo che permette di avere diverse opportunità esplorative, anche se tenerle comunque insieme grazie a un percorso narrativo è stata una grande sfida. Crediamo di averla vinta. Anche quando avrete l'opportunità di andare in direzioni diverse, ci sarà sempre un sottofondo narrativo. Non ci sarà mai un punto nel gioco in cui non avrete idea di dove andare, ma sarà sempre una sfida.
Ken [Levine, creative director] ci ha offerto una grande opportunità. Ha sempre tenuto me e il resto del team molto carichi: l'impegno minimo non è contemplato, in un lavoro del genere. A volte, Ken e io discutiamo riguardo a qualche situazione, se sia fattibile o meno, ma la maggior parte delle volte cerchiamo solo di capire come tradurre in immagini quello che pensa Ken. È un'esperienza incredibile poter lavorare con qualcuno che farebbe qualsiasi cosa per creare un gioco di altissima qualità.

L'altro BioShock
BioShock 2 ha migliorato i combattimenti di BioShock e ha costretto il giocatore ad affrontare alcune delle situazioni di cui parla Gerritsen. Sviluppato da 2K Marin, BioShock 2 vi costringeva per esempio ad abbandonare gli Electrobolt e gli Incinerate durante gli scontri in cui ci si trovava in ambienti allagati, per ovvi motivi di autoconservazione. Vi lanciava anche contro dei nemici con immunità a determinati plasmidi e vi forzava a sfruttare ogni aiuto proveniente dall'ambiente circostante. Tutti sapevano quanto erano brutte le sparatorie di BioShock (e una prova di quanto fosse bello invece tutto il resto è proprio che le sparatorie fallaci non rovinavano il gioco), quindi 2K Marin si era prefissa di ovviare ai problemi quanto più possibile, mantenendosi nelle regole della serie. Infinite vuole stravolgerle del tutto e ripartire da zero.

Scelta infinita
All'inizio di Infinite, Elizabeth è prigioniera e combatte insieme al protagonista DeWitt lungo tutto il gioco, ma l'interessante scelta di parole di Gerritsen ci suggerisce che potrebbe non essere così potente come temono gli abitanti di Columbia. L'uso eccessivo dei suoi formidabili poteri la indebolisce e la fa sanguinare. Probabilmente se DeWitt lasciasse fare tutto il lavoro sporco e pesante alla povera ragazza, il progresso attraverso il gioco risulterebbe estremamente facile, ma questo potrebbe altrettanto probabilmente portarvi a lasciare la città con una Elizabeth agonizzante tra le braccia. Lei è lì per aiutarvi, ma se volete essere dei bravi ragazzi, dovrete sempre tenere a mente che voi invece siete lì per salvarla.

Pagina mancante

Pagina mancante

Pagina mancante

Pagina mancante

Uno sguardo sulla giustizia del futuro: la polizia andrà in giro usando questi minacciosi mech. Chi ha ancora voglia di delinquere?

In breve

Innovaction!
Un action futuristico in terza persona dal ritmo frenetico, dove è possibile impadronirsi di qualsiasi personaggio presente in scena.

Nessun invito
Entrate nelle partite di amici e sconosciuti in qualsiasi momento, grazie alla flessibilità del PSN. Non servono inviti né setup, l'ingresso è pressoché immediato.

Made in Japan
Produzione interamente giapponese per un prodotto che strizza l'occhio all' Europa ed agli States.

Cyber Punk al sushi **data di uscita:** Genaio 2011 **prodotto:** Square-Enix **sviluppo:** FeelPlus Inc.

Mind Jack

Il Potere Della Mente

Se c'è un settore del gaming in cui l'industria giapponese ha più vistosamente perso terreno rispetto a quella occidentale, questo è il gioco online. Solo grandi produttori come Capcom e Namco hanno integrato il gioco in Rete nelle loro produzioni più note (Street Fighter, Resident Evil, Tekken et similia), non senza una certa timidezza nel pubblicizzarne l'inclusione. Pare tuttavia che le frequenti partnership tra produttori locali e sviluppatori stranieri stiano sortendo il loro effetto, incoraggiando i primi ad avventurarsi con maggior fiducia nei territori dell'online. A varcarne la soglia in questa occasione è Square-Enix, che in collaborazione con lo Studio FeelPlus Inc. presenta al mondo il suo Mind Jack. Prodotto dalla chiara ispirazione occidentale, Mind Jack promette di sfumare il confine tra gioco in singolo e via Internet come mai prima d'ora. Curiosi di conoscere i dettagli di questo ambizioso progetto? Non vi resta che tuffarvi con noi nel lontano futuro cibernetico di Square-Enix.

Il protagonista John Corbin non brilla per originalità di design. Potrebbe essere l'eroe di un qualsiasi FPS.

Personalitá dissociate

Le premesse di Mind Jack non sono esattamente allegre. L'avvento di una nuova generazione di criminali, i cosiddetti "Mindhackers", sta infatti mettendo in crisi i sistemi informatici di intere nazioni. Ad essere in pericolo, tuttavia, non sono solo le finanze di investitori e risparmiatori, ma la mente stessa delle persone: i Mindhackers possono infatti trasformare la propria coscienza in "fantasmi informatici" e manipolare le sinapsi di qualsivoglia essere vivente, prendendone di fatto il controllo. Una tecnica apparentemente inarrestabile che come nel più classico dei drammi cyberpunk, fa gola a corporazioni dagli intenti non esattamente benefici... In questo scenario agiamo noi giocatori nei panni di John Corbin, protagonista giovane ed atletico i cui rapporti con le autorità non sono ben chiari. Nei video mostrati da Square-Enix, lo vediamo combattere contro delle forze di polizia accovacciandosi automaticamente dietro ad ogni copertura utile, e sparando da una prospettiva "dietro la spalle" in stile Resident Evil 5 (ma qui,

Non avrete pensato, anche solo per un minuto, che sarebbe stato facile, vero? Per fortuna, anche voi potrete controllare robot simili...

per fortuna, si può tranquillamente far fuoco in movimento]. La prima impressione offerta da Mind Jack, insomma, è quella di uno sparatutto in terza persona simile a tanti altri. Le cose, però, cambiano radicalmente nel momento in cui Corbin trasferisce la propria personalità in uno qualsiasi tra i personaggi presenti sulla scena, proprio come farebbe un Mindhacker: la visuale passa in prima persona e mentre il nostro corpo stramazza al suolo privo di sensi, possiamo percorrere in lungo e in largo il campo di battaglia alla ricerca di un nuovo ospite. Non c'è alcun limite ai trasferimenti di personalità se non quello di dover difendere il nostro corpo originario: quando un nemico trova le spoglie mortali di Corbin, può ucciderci e far terminare la partita. Questo solo espediente basterebbe già a rendere Mind Jack un gioco concitato a ricco di tensione. Ma il meglio deve ancora venire...

La rete è ovunque

Durante una partita in single player, potrebbe capitarvi di vedere un nemico diventare di colpo più reattivo ed abile, oppure "cambiare bandiera" ed aiutarvi senza apparenti ragioni.

Questo accadrà perché in Mind Jack, un qualunque utente del PlayStation Network può balzare istantaneamente all'interno del vostro gioco ed impadronirsi di qualsiasi personaggio che non siate voi stessi... L'unico modo per evitare interferenze esterne consiste nel disattivare il collegamento al PSN. Per quanto apparentemente invadente, questa caratteristica è in realtà molto innovativa e risolve brillantemente ogni problema legato ai limiti delle Intelligenze Artificiali: ogni sessione con Mind Jack diventerà unica ed irripetibile. Intervenendo in partite altrui, inoltre, si accumulano dei punti esperienza persistenti che potenziano le caratteristiche del "nostro" Corbin, rendendoci dei giocatori via via più temibili. Immaginate un po' il terrore di un ospite nel vedere il vostro nickname a schermo, mentre si domanda se siate venuti ad aiutarlo o a demolirlo: lo stesso, ovviamente accadrà a voi nel momento in cui entrerà in partita un giocatore di livello particolarmente elevato. Con Mind Jack, insomma, Square-Enix propone un'esperienza di gioco frenetica ed innovativa, oltre che rigiocabile all'infinito senza timori di ripetitività: se poi la giapponese decidesse di far precedere il lancio (che avverrà a Gennaio del 2011) da una demo, sarebbe davvero l'ideale.

Se intorno fischiano troppi proiettili, potete sempre farvi scudo degli avversari. Prendere il controllo diretto di chi vi attacca, comunque resta la soluzione migliore.

In Breve

Strano cocktail
Un curioso misto di moderno life-style giapponese, relazioni, erotismo, morte e lana.

Bomba sexy
Star Vincent comincia ad avere terrificanti incubi subito dopo l'incontro con la bellissima Catherine.

All'inferno e ritorno
Il mondo degli incubi comprende caproni, mostri e scale su cui arrampicarsi per sopravvivere. Avete capito bene, scale!

Stranezze Nipponiche **Formato:** PS3 **Uscita:** Primavera **Prodotto:** TBC **Sviluppo:** Atlus

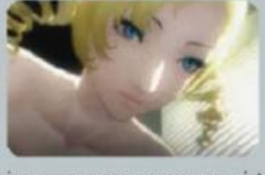
Catherine

△ Capre ○ Sesso ✕ Incubi □ Cosa?

Cosa hanno a che fare le capre con la vostra idea di romanticismo? Descritto dal compositore Shoji Meguro come una via di mezzo tra "classico" ed "erotico", Catherine si rivela un ammaliante misto di sesso, morte, lanuti ruminanti e assurdità vaganti a scelta.
In effetti, però, questo è davvero niente in confronto ad altri prodotti di Atlus, come le serie di GdR Shin Megami Tensei e Persona, dove era facile trovare demoni dalle tette abbondanti e studenti pronti a spararsi un colpo in testa per liberare lo spirito.
Che effetto dovrebbero farci delle pecore?
Fatto sta che questo non è un GdR, ma un gioco d'azione, incentrato sulle avventure di un uomo di nome Vincent, che dopo aver incontrato una ragazza chiamata Catherine comincia ad avere incubi a base di spose cadaveri, gigantesche mani graffianti e baby mostri armati di motosega. Oh, e anche qualcosa che sembra un sedere con la faccia (o il contrario?), ma stiamo cercando di rimuoverlo. Specialmente ripensando alla sua bocca.

Brutti sogni
Il senso del gioco sembra ruotare attorno alla maturità e le relazioni. C'è infatti anche una seconda ragazza, Katherine-con-la-K, ex di Vincent e forse incinta, che dovrebbe rappresentare il solido contrappunto alla Catherine-con-la-C. Gli incubi, a loro volta, sembrano simboleggiare le scelte obbligate di certe età, un po' come quando Pinocchio si

Schegge di follia Il gioco più angosciante su PS3 raccontato per immagini. Strane davvero.

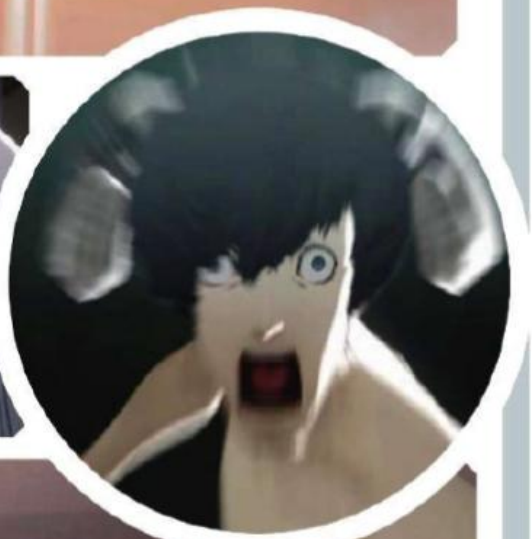


Vincent è tormentato da incubi che sembrano avere a che fare con Catherine, una ragazza appena conosciuta.

Nei suoi incubi, Vincent è circondato da capre, mostri e scalinate senza fine. La gente, si sa, muore nel sonno, ma cosa ha a che fare la bionda, avvenente ragazza con tutto questo?

Dite ciao a Catherine: così carina e così potenzialmente letale.

trasforma in asino. A parte questo, il resto della trama è un confuso e terrificante mix di corrotta e orrorifica suggestione surreale.
Da quello che abbiamo potuto vedere, le fasi che si svolgono il giorno avranno la meccanica di un classico gioco d'avventura, mentre durante la notte prenderemo il controllo diretto del protagonista per esplorare l'inquietante mondo onirico. Qui ci saranno numerosi nemici a cui sfuggire e intricati enigmi da risolvere in sequenze piene d'azione.
Considerando che con l'evolversi del gioco si scoprirà che anche altri personaggi soffrono degli stessi incubi, Catherine sembra avere tutte le carte in regola per essere uno dei titoli più contorti del 2011!



Il consumo di alcool sembra avere un ruolo fondamentale nelle meccaniche di gioco.

Emozioni Originali **Formato** PS3 **Uscita** Inverno 2011 **Prodotto** Sony **Sviluppo** Team Ico

The Last Guardian

Grandi Bestie Piccolo Uomo

Nel mondo dello spettacolo si dice: mai lavorare con bambini e animali. Prudente, il Team Ico ha ben pensato di includerli entrambi. Giocherete nei panni di un ragazzino intrappolato in una sorta di castello diroccato, cui toccherà farsi amico una specie di grosso "uccellogatto" chiamato Trico per riuscire a risolvere una gran quantità di enigmi sparsi. Le parole del regista Fumito Ueda non fanno che confermare i nostri dubbi sul fatto che ordinare di fare qualcosa a una qualsiasi bestiola non sia proprio una scienza esatta. "Trico non starà sempre a sentire il ragazzo", spiega, "A volte lo farà, a volte no. Dopotutto, state pur sempre parlando a un animale". Ecco perché ve lo dovrete fare profondamente amico, se vorrete che Trico se ne stia seduto buono mentre tentate di risolvere gli enigmi o se vorrete convincerlo in qualche modo a spostarsi in un'altra zona. Alcuni degli edifici maggiori sono in parte instabili, e ciò significa che la sua mole potrebbe richiedere un passaggio alternativo, oltre che complicare la soluzione di alcuni enigmi. Prosegue Ueda: "Stiamo cercando elementi che possano rappresentare l'attaccamento emotivo del ragazzo a Trico da includere all'interno dello stesso design dei livelli, perché è un fattore chiave per progredire nel gioco"

Amici per sempre

Preso da solo, il ragazzo è fragile, senza contare che lontano dal suo pennuto amico è costretto a muoversi furtivamente per evitare i carcerieri. Ma quando Trico è l' accanto, ci penserà lui a sollevarlo delicatamente per la collottola come un gattino o a scagliare via le guardie con un colpo delle sue possenti zampe. Fondamentalmente, vi proteggerà come qualsiasi grosso fratello col becco che si rispetti. I dettagli del gioco restano per ora gelosamente custoditi dal team di Ueda. "La parte più importante del gioco è il legame affettivo tra il protagonista e Trico e il modo in cui verrà costruito", continua Ueda, "All'inizio hanno un rapporto molto rigido e poco amichevole, ma col procedere della storia si ritroveranno profondamente legati". È chiaro quindi che più stretti vi terrete al vostro massiccio compagno, più avrete la possibilità di contare sul suo aiuto senza bisogno di arruffargli prima le penne. E che penne!

Nell' attesa Gioca questi

Prince Of Persia
(PS3, Ubisoft)
Rilancio in cel-shading del Principe, impegnato a tenere in vita una ragazza mentre cercadi liberare il mondo dalla corruzione.

Enslaved
(PS3, Namco Bandai)
Intricatissimo adventure a base di oggetti da utilizzare per il protagonista Monkey, che dovrà aiutare una dama in difficoltà. Anche perché altrimenti lei gli friggerà il cervello.

Trico può raggiungere aree dove voi non potete arrivare. Sempre, naturalmente, che riusciate a farvi obbedire ai comandi.

No! Cattivo Uccellocosa... ma come si fa sgridare quegli occhi da cucciolo.

Si, questo è un enimga da risolvere. Ma che fare?

Lasciate la bestia e potrete intrufolarvi nel castello.

Ico/Shadow Of The Colossus Collection

△ Ragazzo ○ Ragazza ✕ Bestie □ Giganti

Dopo mesi di speculazioni, è stato confermato il remake in HD di due dei titoli PS2 più amati di sempre. E la prospettiva di rivivere la narrazione intima di Ico e lo stile sfavillante di Shadow of the Colossus ci ha fatto lucidare in anticipo i DualShock, specialmente visto che entrambi i giochi offriranno un pieno supporto ai televisori 3D, ai trofei e potranno essere ammirati in un alta definizione resa ancora più preziosa da animazioni sempre estremamente fluide. Ci sono anche voci che vorrebbero una compatibilità con Move.

Di seguito una sintesi, in caso ve li foste completamente persi la prima volta. Ico racconta la storia di un ragazzino con le corna impegnato a salvare una ragazza misteriosa chiamata Yorda in un castello pieno di enigmi, mentre Shadow of the Colossus vede un giovane eroe scalare e sconfiggere 16 giganti per salvare il suo amore perduto. Sono entrambi bellissimi, artistici e non possono mancare su nessuna PS2. Ci aspettiamo che i remake per PS3 siano altrettanto indispensabili.

L'amore fa male Il cuore delle storie d'amore del Team Ico

Sia Ico che Shadow of the Colossus sono incentrati su storie d'amore, col personaggio che, in Ico, è impegnato a portar via un'eterea principessa da un castello pieno di demoni e, in Shadow of the Colossus, che cerca di riportare in vita un amore perduto. Il lugubre uso dell'isolamento, la narrazione delicata e i bellissimi scenari elevano i due giochi al di sopra di quasi tutti gli altri prodotti esistenti sul mercato.

Il tenersi la mano rappresenta una delle meccaniche centrali di Ico.

Il castello di Ico è pieno di puzzle da risolvere usando ogni sorta di leva...

...mentre SOTC è maggiormente focalizzato sugli enormi scontri coi boss.

È proprio vero: la risposta nipponica alla saga di GTA è stata infestata dai non morti. Perché mai non dovrebbe piacerci?

Esclusiva PS3 **Formato** PS3 **Uscita** Primavera 2011 **Prodotto** Sega **Sviluppo** Sega

Yakuza Of The End

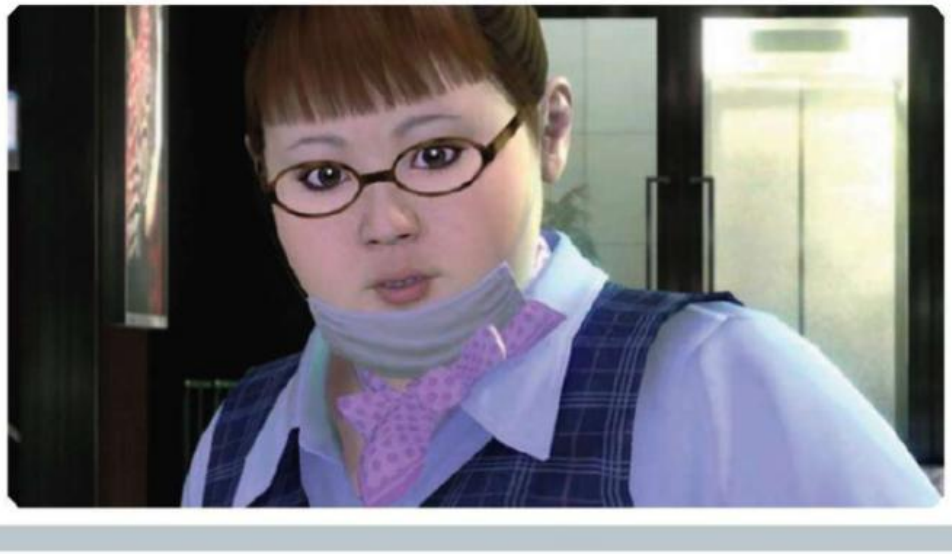
△ Kiryu ○ Incontra ✕ Tanti □ Zombi

Okay, è proprio vero: gli zombie sono ovunque! Ma l'ultimo posto dove avremmo mai immaginato di ritrovarceli è proprio nella saga criminale nipponica targata Sega... S', avete capite bene: il settimo capitolo di questa serie gangsta ci mostrerà il quartiere fittizio di Kamurocho (che nella realtà risponde al nome di Kabukicho) letteralmente invaso da morti viventi, gruppi di bestiole troppo cresciute, nonché misteriosi golem giganti affiancati da qualche mostro munito di lingue retrattili e biforcute... Ci ritroviamo di fronte a un vero e proprio cambio di direzione per il franchise, che fino a oggi appariva irrevocabilmente ancorato a uno scenario per gran parte realistico, avviluppato tra coinvolgenti faide della Yakuza, spedizioni punitive e qualche fugace diversificazione del gameplay.

Rivoltiamo la città!

Secondo Sega, la sua nuova esclusiva PS3 verterà per lo più attorno al concetto di distruzione. A noi suona più o meno come "tutta la gente del luogo si è trasformata in un mucchio di cadaveri ambulanti affamati di carne umana, e dopo un fallimentare tentativo atto a sterminarli in massa da parte del JGSDF (Japan Ground Self Defense Force), il tutto è nelle mani di un unico soldato". È quindi tempo per le star della serie di farsi largo nella (putrida) mischia: Kazuma Kiryu (yakuza e figura paterna), Shun Akiryama (uno strozzino affinatosi nella leziosa arte delle due pistole), Goro Majima (aka Cane Pazzo, un instabile costruttore edile della Yakuza), e Ryuji Goda (un tempo il biondo antagonista di Kiryu, ora una macchina di morte con un M-60 montato su un braccio). Che questo si traduca poi in un sanguinoso multiplayer cooperativo, o che si riduca invece a una più banale scelta tra i quattro personaggi, è ancora tutto da vedersi... ma l'allegro quartetto ha già riscontrato i più entusiastici consensi redazionali. Dopotutto, a chi non piacerebbe fare a pezzi degli zombi zoppicanti con un braccio semi-automatico?

Non preoccupatevi, quelle lunghe sequenze sottotitolate che ben conoscete, e a cui rimanete indifferenti, dovrebbero essere presenti all'appello.

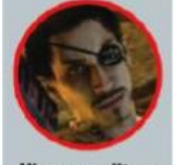


IL CAST

L'eroe
Kazuma Kiryu

Il pistolero
Ryuji Goda

Lo strozzino
Shun Akiyama



L'imprenditore
Goro Majima

Social Driving **Formato** PS3 **Uscita** 2011 **Prodotto** Atari **Sviluppo** Eden Games

Test Drive Unlimited 2

Abiti Case Amici Auto

Eden Games può dire di aver battezzato un genere quasi a sé stante. Il primo Test Drive Unlimited infatti, può tranquillamente definirsi un MOOR. L'acronimo sta per Massively Open Online Racer e riassume con estrema efficacia cosa offrisse il titolo uscito nel 2007 anche su PS2. Mettendo a disposizione un'intera isola liberamente esplorabile, gli utenti potevano collegarsi in qualsiasi istante alla rete e sfidare, in una lunga serie di competizioni, i giocatori di tutto il mondo. Il concetto, allora, non solo era rivoluzionario, ma funzionava anche alla perfezione. Oggi che il gioco online è ormai uno standard, i tempi sono più che maturi per un grande ritorno del marchio ed Eden Games sembra intenzionata a superarsi sotto ogni aspetto. Riscaldate i motori e mettetevi i vostri vestiti più eleganti: questa volta si parte con destinazione Ibiza.

Naturalmente, la cura riposta nella riproduzione delle vetture, non dimentica gli interni. Fedeli alle controparti reali, rappresentano a loro volta un ulteriore scusa per guardare attoniti lo schermo.

Ibiza: sole, mare e tanto off-road

Si abbandona dunque l'isola hawaiana di Oahu, scenario del primo capitolo, per atterrare sull'assolata e ispanica Ibiza. Aspettatevi, come in passato, di muovervi in un ambiente fedele alla realtà, perfettamente riprodotto grazie a fotografie sia satellitari che scattate dal team di sviluppo direttamente sul luogo. Avrete così a disposizione 930 Km di strade asfaltate e una lunga serie di sentieri, spesso ben nascosti, che vi permetteranno di concedervi un po' di sano e divertente off-road. Proprio in questo senso, va segnalata la prima grande novità di questo secondo capitolo: la presenza di tutta una serie di competizioni a bordo di potentissimi SUV. Grazie a un motore fisico performante e realistico e alla variabilità delle condizioni meteorologiche, dovrete essere pronti a gare fangose e decise dal saggio sfruttamento della potenza delle quattro ruote motrici di cui godono i fuoristrada. Tuttavia, anche al di là delle semplici corse, sarà sempre utile

All'inizio del gioco vi sarà chiesto di creare un avatar tramite un apposito editor. Non aspettatevi però una personalizzazione troppo ampia.

sfruttare i vantaggi dei SUV per farsi strada tra i tanti sentieri dell'isola. Non sono ancora chiari i premi messi in palio in questo senso, ma Eden Games ci tiene a farci sapere che la vena esplorativa di ogni videogiocatore verrà ben ripagata.
Tuttavia, neanche a dirlo, il vero fulcro del gioco sarà rappresentato dalla lista di auto messe a disposizione. Come veri appassionati di motori, potrete creare un parco macchine davvero impressionante, grazie anche alla presenza di bolidi di prima classe come la Lamborghini Mucielago o la Ferrari Enzo. Inoltre, piuttosto che comprare e custodire quei gioiellini tramite un freddo menù, avrete la possibilità di muovervi nel vostro garage o in un concessionario auto controllando in prima persona il vostro avatar. Potrete cos' girare fisicamente intorno alle automobili e cercare la miglior angolazione per guardarle in tutto il loro splendore. Volendolo, inoltre, sarà possibile dedicarvi alla modifica estetica delle vetture. Cambiarne il colore o applicare delle decalcomanie sarà un vero gioco da ragazzi e vi darà modo di dare sfogo alle vostre doti artistiche. Insomma quanto a feticismo, Test Drive Unlimited 2 può veramente rivaleggiare con la saga di Gran Turismo. Inoltre, cosa che manca nella saga di Polyphony, vi sarà data ampia possibilità di condividere questa passione con tutti gli altri utenti del gioco grazie alla chat vocale sempre attiva e alla presenza fisica degli altri concorrenti per le strade di Ibiza una volta che vi sarete connessi a Internet.

Belle da guardare... e da guidare

Tuttavia non stiamo parlando di un museo interattivo dell'auto, quanto di titolo di corse. Come funziona quindi Test Drive Unlimited 2, una volta in pista? Dalle prove finora effettuate non possiamo che dirci completamente soddisfatti del modello di guida offerto da Eden Games. Come già detto poco sopra, le corse con i SUV sono realistiche al punto giusto e anche una volta a bordo di velocissime fuoriserie le cose funzionano al meglio. A sorprendere più di altro è il realismo con cui rispondono le vetture al cambiamento del terreno. Lo sterrato farà perdere facilmente il controllo, mentre l'asfalto darà modo alle macchine da corsa di dare il meglio. Attenzione però al meteo. Cos' come verrà rispettata l'alternanza tra giorno e notte, anche i capricci del tempo sono perfettamente riprodotti. Un'assolata giornata può trasformarsi in un incubo di acqua e vento, costringendo i piloti a prestare attenzione al rischio di aquaplaning. Grande attenzione è stata anche riposta ai vari tipi di sfide disponibili. Non mancano gare canoniche, corse contro il tempo e altre che invece si preoccupano solo di farvi toccare la maggior velocità di punta possibile. Saranno anche previste gare cooperative, ma al momento è stata comunicata solo la possibilità di aiutare un utente vestendo i panni del copilota il quale, grazie a icone specifiche o alla chat vocale, dovrà preoccuparsi di offrire le corrette indicazioni al compagno.
Test Drive Unlimited 2 promette di sconvolgere nuovamente il genere dei titoli di corsa. Certo, non sarà una rivoluzione come nel caso del primo capitolo, ma, ulteriormente potenziata dalle possibilità offerte dalla PS3, la saga promette di compiere un sensibile passo avanti.
Il nostro consiglio è quello di attendere con estrema ansia la pubblicazione di questo gioco. Quanto mostrato finora lascia ben sperare che ci troveremo di fronte a un titolo imperdibile per gli amanti delle corse e non. Del resto, è anche vero che non si può vivere del solo, e immenso, Gran Turismo.

Cara, vado al club!

Tra le tante ottime proposte offerte da Test Drive Unlimited 2, ce n'è una che più di altre merita attenzione. Si tratta del racing club che permetterà fino a 32 piloti di formare una sorta di gilda a quattro ruote. Riunitisi in un garage, gli iscritti potranno cos' chiacchierare in totale relax, accordarsi sulle prossime gare da affrontare in team e acquistare insieme nuovi addobbi per il proprio club o bolidi da sfoggiare sotto il naso della gilda rivale. Insomma... una sorta di World of Warcraft senza orchi, ma con meravigliose Lamborghini.

La città di New Morais soffre di un serio problema di infestazione di scarafaggi. Giganti.

Grazie al suo bizzarro arsenale, tra spada vorpal, macinapepe, teiera e cavalluccio, Alice si rivelerà la guastafeste definitiva.

In Breve

Pura follia
Alice è impazzita dopo la morte dei genitori e la sua follia ha trasformato il Paese delle Meraviglie in una terra da incubo.

Infernale
Tra fiotti di vomito sanguinolento, nemici mutilati e tentacoli insidiosi, non ci troviamo sicuro di fronte a una favola della buonanotte.

Signora della guerra
Ecco un platform in grado di combinare a perfezione combattimenti di spada, esplorazioni ed enigmi.

Racconti oscuri **Formato** PS3 **Uscita:** Inverno 2011 **Prodotto:** EA **Sviluppo:** Spicy Horse

Alice Madness Returns

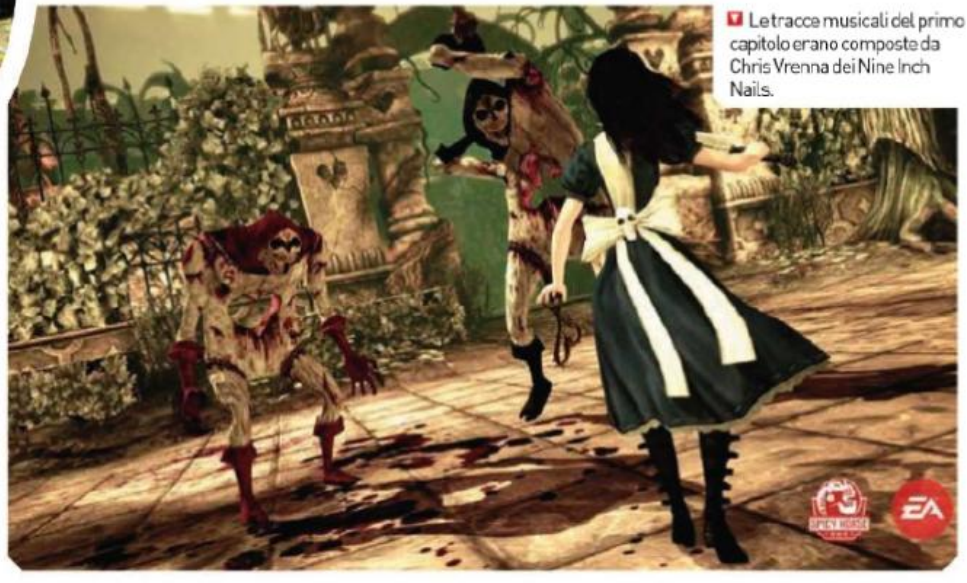
Nel paese delle meraviglie

Tim Burton prenda nota: è cos' che dovrebbe apparire la rivisitazione in chiave gotica di Alice nel Paese delle Meraviglie. Sequel del celebre American McGee's Alice, uscito nel 2000 per PC, Alice Madness Returns precipita ancora una volta la protagonista in un Paese delle Meraviglie deformato dal grande dolore che l'ha condotta alla pazzia. Spettacolare.
Unite degli elementi platform e puzzle a un doppiaggio dall'accento tipicamente inglese (per lo meno nell'originale) e a intrecci fiabeschi e inizierete a capire di che si tratta. Cos', dopo aver bevuto la classica bevanda rimpicciolente, Alice riuscirà a correre lungo tunnel grandi quanto un buco della serratura, passare attraverso giganteschi pezzi di domino e carte da gioco, o leggere minuscoli messaggi sulle pareti, il tutto sempre sotto l'inquietante ghigno di un emaciato Stregatto.

Strano con stile
Ovunque sarete circondati da stranezze come teiere antiquate che vi fischieranno furiosamente contro e vi attaccheranno a suon di getti di vapore bollente, mentre Alice si difenderà grazie alla sua spada vorpal (leggi: un coltellaccio) o a una pistola macinapepe. McGee ha anche suggerito che le meccaniche di gioco potrebbero variare, man mano che andrete avanti con l'avventura. "Non posso rivelare molto, ma

L'idea Quando le favole diventano cattive Alice è pronta alla battaglia

Storpiato dalla follia di Alice, il Paese delle Meraviglie trasuda gotiche atmosfere evocative di oscuri presagi. Che siate o meno scivolati attraverso lo specchio del PC per giocare il primo episodio, il mix di macabre apparizioni, solido platforming e inconsueti enigmi, riuscirà sicuramente a catturare le vostra attenzione.



Le tracce musicali del primo capitolo erano composte da Chris Vrenna dei Nine Inch Nails.

immaginate che il gioco si presenti inizialmente come un classico titolo d'azione con visuale in terza persona, ma che in alcuni casi si trasformi in un platform 2D 'vecchia scuola' o in uno sparatutto con coperture in stile Gaers of War. Tutto è possibile perché in fondo quello che accade è nella mente di Alice e la sua follia può generare qualsiasi genere di situazione", spiega. E di certo tutto questo è interessante.

Con l'originale uscito 10 anni fa, questo sequel condivide lo stesso sceneggiatore e Chris Vrenna, amico di Marylin Manson, è di nuovo al lavoro su alcune parti della colonna sonora. E McGee promette anche brividi assicurati. "I contenuti sono pensati per trasmettere angoscia, ma non per via del sangue che schizza ovunque", aggiunge. "Sono angoscianti perché sospesi tra qualcosa di molto naturale e qualcosa di realmente terribile proveniente dall'infanzia di Alice". Oh. Non vediamo l'ora.

Alice porta con sé un gigantesco macinapepe che ha lo stesso effetto di un fucile a pompa. Chissà quali altre folli armi ci saranno in questo gioco.

Una sparatutto rivoluzionario **Formato** PS3 **Uscita** Febbraio 2011 **Prodotto** EA **Sviluppo** People Can Fly

Bulletstorm

△ Armi ○ Mutanti ✕ Esplosioni □ Poltiglie

Sapevamo che Bulletstorm fosse un gioco sopra le righe e vedendolo in azione le nostre aspettative sono state soddisfatte. L'ultima prova ci ha mostrato una creatura gigantesca (alta 50 metri) di nome Hekaton, il capo di tutti i boss. Il giocatore impersona uno sfortunato mercenario (Grayson Hunt), il quale atterra sul pianeta di Stigia. Da metà gioco in poi, il nostro eroe sarà braccato da mostruosi nemici, diventando la loro preda. Quindi, dovremo scappare in continuazione per non essere catturati. Mentre Hekaton è indaffarato a distruggere la città di Elisia, un tempo la più fiorente e rigogliosa del pianeta, Grayson dovrà farsi largo tra orde di mutanti a colpi di arma da fuoco. Quella che più ci aggrada è il Boneduster, un simpatico fucile da caccia a impulsi a quattro canne, che scaglia i nemici molto lontano. Grazie a un primo piano molto suggestivo, potremo vedere i nemici dilaniati dai colpi del nostro fucile, con conseguente frantumazione delle loro ossa. Attraverso il sistema di Abilità sarà possibile eseguire delle mosse speciali, come schiacciare gli avversari contro le pareti o gettarli in aria trasformandoli in scheletri (con tutte le "uccisioni creative" guadagneremo punti extra). Lo scopo di questo titolo consiste nello smembramento dei nemici, non nella scelta di decisioni più o meno etiche da seguire. Proprio quello che ci esalta in questo genere di gioco!

▲ Il vostro partner di turno ha scelto il giorno sbagliato per pilotare l'aereo.

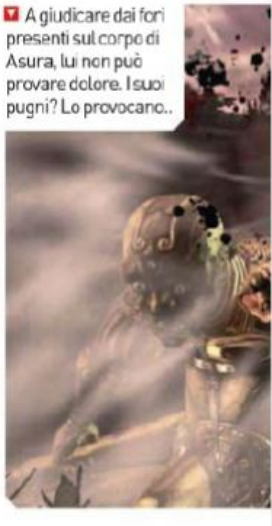
Il prossimo Dynasty Warriors **Formato** PS3 **Uscita** 2011 **Prodotto** Capcom **Sviluppo** CyberConnect2

Asura's Wrath

△ Pugni ○ Divinità ✕ Robot □ ?!?

Gli sviluppatori giapponesi sanno creare giochi che fanno esclamare al tempo stesso "Ohhh" e "Ma che ca...?!". Prendete per esempio questo ibrido tra robot, statua, macchina per uccidere che vedete qui. Lui è Asura, una divinità un tempo molto forte che è stata privata di tutti i suoi poteri e che ora cerca vendetta. La sua arma principale? La sua rabbia. Anzi, no, la sua furia devastante. In effetti, è capace di canalizzare l'ira in potentissimi attacchi. Usando questa particolare capacità, Asura è deciso a fare a pezzi gli dei che lo hanno tradito. A quanto pare, si tratta di una commistione tra mitologia asiatica e fantascienza, cosa che spiegherebbe la natura robotica del protagonista. Meno chiara risulta l'origine del Buddha spaziale gigante che abbiamo visto tentare di schiacciare Asura con un dito gigante. Il nostro riesce a sfuggirgli grazie a un'abile manovra di stick analogici e pulsanti, cosa che ci fa pensare che ci sia più di un'ispirazione di Kratos.

▼ A giudicare dai fori presenti sul corpo di Asura, lui non può provare dolore. I suoi pugni? Lo provocano..

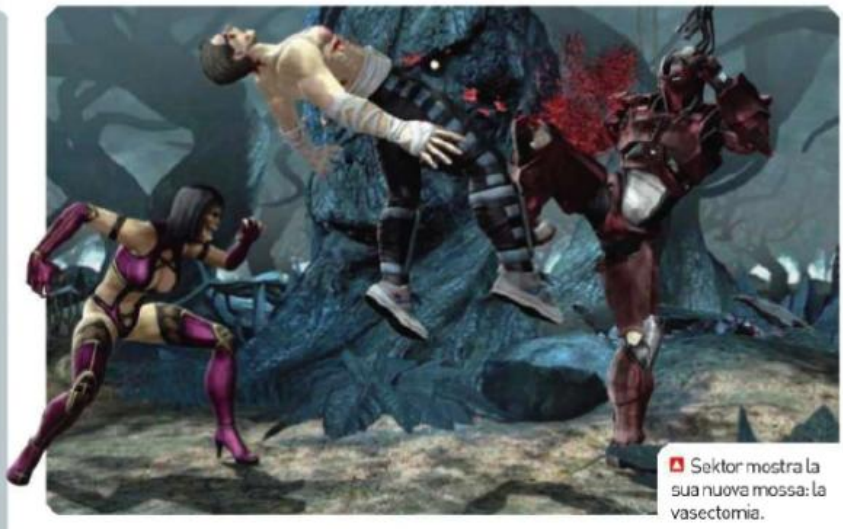


In Breve

Colpa vostra
È colpa vostra se siete finiti tutti su uno strano pianeta, e ora sta a voi salvare i vostri amici.

Tempi disperati
Dovrete stringere alleanza con il vostro rivale di sempre, per avere una possibilità di fuggire.

Botte da orbi
Calci al linguine, catene con sfere esplosive e combo per eliminazioni più spettacolari. Questo è Bulletstorm



Sektor mostra la sua nuova mossa: la vasectomia.

Ritorno di un mito **Formato** PS3 **Uscita** 2011 **Prodotto** Warner Bros **Sviluppo** NetherRealm Studios

Mortal Kombat

△ Salutate ○ Le ✕ Vostre □ Budelle

Come Super Street Fighter IV, anche Mortal Kombat torna alle sue origini e ogni volta che lo vediamo migliora graficamente sempre di più. Questo è un gioco nato da spine strappate via alla pianta madre, innaffiato col sangue e nutrito con pezzi di carne viva. In altre parole, la violenza è tornata alla grande, e in glorioso 2.5D HD, tra spruzzi, schizzi e rivoli di sangue. Perfino l'originale Morta Kombat Tournament è tornato a farsi vedere. E questo è accaduto perché stavolta la trama, come sempre incredibilmente profonda, vedrà Raiden, sul punto di essere ucciso, inviare un messaggio mentale a se stesso nel passato. Come? Perché? Per sconfiggere l'uomo che infine lo ha battuto dopo secoli di calci in faccia, naturalmente. Ovvero, l'imperatore Shao Kahn. Se costui vincesse, sarebbe libero di distruggere la Terra. Non è un bene, giusto? E allora, perché non si è mandato prima quel messaggio mentale nel tempo? boh. Lasciate perdere, non ci pensate. Lasciate che vi scorra addosso. Come il sangue.

La storia è solo un mezzo come un altro per far tornare Mortal Kombat alle glorie dell'originale, sebbene le arene e le locazioni siano scelte anche dai suoi due sequel.

Il risultato è un grosso mix di cose vecchie (rinnovate) e nuove, con arene famose e personaggi migliorati grazie anche a una modalità online co-op a quattro e le mosse X-ray, ovvero potenti attacchi in cui potrete vedere all'interno del corpo dei vostri avversari, mentre catastrofici danno vengono inflitti in un grandioso slow motion. E naturalmente non potevano mancare le famigerate Fatality, come Kung Lao che trascina i suoi nemici per le gonadi nella lama rotante che ha sopra il cappello, senza alcuna censura di sorta. Peccato per i nemici, ma noi non possiamo che esultare.

Kung Lao ha scelto proprio il momento più opportuno per ammirare le decorazioni sul pavimento..

Pagina mancante

PlayStation Magazine Ufficiale - Italia

Recensioni

Assente ingiustificato

Come avrete sicuramente notato, anche in questo numero manca la recensione di Gran Turismo. Mentre scriviamo queste righe la Sony non ha ancora ufficializzato la data d'uscita del gioco più atteso di sempre. Come avete potuto leggere nello speciale pubblicato in questo numero, abbiamo avuto modo di provarlo, ma il tempo che ci è stato concesso non si è rivelato sufficiente per permetterci di esprimere un giudizio definitivo (anche se nel nostro articolo abbiamo anticipato qualcosa). Dopo aver aspettato 5 anni, non ce la siamo sentita di dare un voto con solo mezza giornata di prova.
Quello che invece abbiamo potuto testate a fondo è l'attesissimo Call of Duty: Black Ops che ha mantenuto tutte le promesse fatte... pur non portando nulla di rivoluziona al genere degli FPS.

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Bellissimo, avvincente, coinvolgente. Il miglior sparatutto in soggettiva per PS3, però. E già, c'è un però... nulla di sconvolgente e soprattutto nulla che possa impedirvi di giudicarlo la più completa esperienza bellica sia in Single che in Multi Player. Se volete scoprire qual è questo però, non vi resta che leggere la nostra recensione.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

Se negli ultimi anni avete perso la fede nel marchio Need For Speed, questo Hot Pursuit sviluppato dai creatori di Burnout vi farà tornare il sorriso sulle labbra. Caratterizzato dagli inseguimenti più avvincenti mai visti su PS3, siamo sicuri che questo gioiellino diventerà presto uno dei titoli più giocato sul PlayStation Network.

GOD OF WAR IL FANTASMA DI SPARTA

Ancora una volta la PSP ci lascia senza parole. Non solo questo è il gioco graficamente migliore mai uscito sulla console portatile Sony, ma è anche il God of War con il comparto narrativo migliore dai tempi del primo storico episodio per PS2. Da solo vale l'immediato acquisto di una PSP.

worldmags

ALT! Fucili, elicotteri, gentaglia arrabbiata... ok, c'è tutto. Andiamo avanti.

Una guerriglia familiare

Call Of Duty Black Ops

Il titolo più atteso del 2010 è "quasi" perfetto

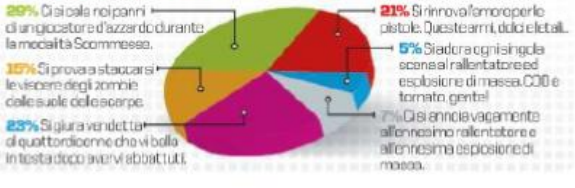
Info
Formato: PS3
Uscita: disponibile
Prodotto: Activision
Sviluppo: Treyarch
Giocatori: 1-24

Ok, iniziamo con le due questioni principali. Primo: sì, questo gioco può superare Modern Warfare 2. Lo batte sia a livello di single player che sul fronte multiplayer e, pertanto, è il migliore FPS che potete acquistare per PS3. E quindi la seconda domanda quale sarebbe? (Perché sappiamo benissimo che siete andati già a spulciare più avanti per vedere il voto, vero?) Perché 9 e non 10? La risposta è incredibilmente semplice: l'innovazione. Se è vero che Black Ops è un gioco assolutamente curato, di una qualità sensazionale, che fa quasi tutto ciò che deve in modo impeccabile, è anche vero che non c'è un singolo elemento che non si sia già visto prima... nella stessa serie.

Poesia di guerra

Avvincenti scenari bellici nella campagna single-player? Ecco Modern Warfare. Divertirsi come matti respingendo i non-morti con i propri amici? Tana per World at War. Un multiplayer che è già sicuro di sconvolgere il mondo videoludico come l'equivalente per PSN di un virus zombie? Ecco anche Modern Warfare 2! Black Ops non ha assolutamente l'ispirazione, la freschezza e la brillantezza di un titolo come BioShock, ma comunque questo gioco merita tutte lodi del caso, essendo un pacchetto realizzato in modo magistrale che vi darà davvero tutto quello che stavate cercando.
Anche se la scelta dei giocatori cadrà con tutta probabilità sugli ormai celeberrimi deathmatch, iniziamo col parlare della campagna single player (siamo dei tradizionalisti, giusto?). In termini di presentazione e spettacolo si percepisce il forte debito nei confronti degli ultimi due Modern Warfare, seppur prendendo le debite distanze, ma non c'è neanche il tempo per baci e abbracci (chi vogliamo prendere in giro con questi scenari da tiro al bersaglio?) che vi troverete già nel bel

Cosa si fa in... Black Ops



L'ambientazione Guerra Fredda significa anche le basi malvagie dei cattivi stile anni '70. "No, Mr. Bond, mi aspetto che lei vada a..."

Il migliorato motore di gioco e l'incremento della qualità nel flusso delle texture hanno permesso lo sviluppo di alcuni livelli davvero enormi.

Influenze In che modo Call Of Duty: Black Ops unisce fumetti e giochi

Il cacciatore.

Cold War

Jason Bourne

Las Vegas

Apocalypse Now

Il multiplayer online è stato enormemente revisionato. Meno trucchetti, più opzioni: tutti vincono.

mezzo di una tortura, o di un "interrogatorio" se parlassimo per voce dell'ONU...
Nei panni di Alex Mason, militare e membro operativo del SOG (Studies and Observation Group) vi trovate sottoposti a un terzo grado "elettrizzante" condotto da sinistre voci provenienti da un doppio specchio. Per cosa? Beh, considerato il vostro stato mentale di piena amnesia, davvero non ne avete alcuna idea (è sufficiente sapere che c'è qualche informazione nascosta nella vostra scatola cranica che questi tizi vogliono a tutti i costi).
È un inizio in grande stile, dall'ottima atmosfera, uno di quelli che preparano la piazza per l'ottima narrazione cinematografica che sta per svolgersi. E lo farà attraverso una serie di flashback, visto che il pungente interrogatorio dei vostri inquisitori vi porterà gradualmente a ricordare eventi pertinenti dal vostro passato. Va bene cos' e va bene anche la massiccia dose endovena del siero della verità che vi trovate in corpo. Il tono quasi storico della trama è introdotto dalla prima missione del gioco, quando voi e i vostri fratelli black ops sarete inviati a eliminare la versione color cachi del Fidel Castro di un tempo. Da qui in avanti, il vostro viaggio nel tempo sarà come al solito poco lineare, nel perfetto stile che ci aspetteremmo da un COD, prendendo luogo in varie ambientazioni e conflitti del mondo reale nella versione alternativa della storia proposta dal gioco. Nel giro di poche missioni vi intratterrete giovialmente con JFK, scapperete da un campo di prigionia russo e assorbirete una quantità tale di cliché sul Vietnam che non basterebbe a riempire il lasso temporale di una vita intera.

La storia è narrata attraverso i flashback dell'agente del SOG Alex Mason.

Anche se ottimamente presentata e in un costante crescendo furioso, la narrazione inizialmente sembra mancare di un tema unificante, ma intorno alla metà del percorso le cose sembreranno tornare coerenti, in un modo che lo sconnesso MW2 non ha saputo fare. Non parliamo di certo di Uncharted 2 o Red Dead Redemption, ma all'interno del genere guerrafondaio si tratta davvero di un esempio brillante di narrazione. A dispetto del loro rifarsi a pellicole cinematografiche, le missioni in Vietnam sono assolutamente ben realizzate e senza dubbio le più dure da affrontare all'interno del gioco.

Spara per uccidere, spara per il brivido

Una cosa che Black Ops ha davvero realizzato ottimamente è la sensazione provocata dall'armamentario. Quello che al tempo rese il primo Modern Warfare diverso dal resto, più di ogni altra cosa è stata proprio l'originale potenza delle sue armi: sparate a qualcuno in testa e lo vedrete cadere a terra stecchito. Che si tratti di un bazooka o di una pistola non ha alcuna importanza: un headshot significa morte certa. E anche se non abbiamo condotto in redazione i nostri esperimenti (stupide regole sulla sicurezza!), siamo abbastanza sicuri che questo sia il modo in cui le cose funzionano davvero. Combattendo nella Guerra Fredda le vostre bocche da fuoco sono ovviamente quelle di un'epoca passata, ma questo non vi causerà alcuna frustrazione. C'è ancora abbastanza tecnologia (pensate ai mirini termorivelatori o ai missili telecomandati) per mantenere le cose sufficientemente provocanti, ma anche con una pistola vecchia scuola in mano la semplice equazione "proiettile nel cervello = morte" vi darà la stessa sensazione di potenza di sempre.
C'è anche una buona espansione di elementi scenici e di veicoli da usare. La meccanica di irruzione (sfondate a calci una porta e avrete un breve lasso

Fare il gioco della campana in giro per la Guerra Fredda vi mostrerà grandiose nuove ambientazioni.

A dispetto dell'ambientazione storica, molte delle vostre armi hanno un sapore moderno e sono grandiose da utilizzare.

Alcuni elementi in COD non cambiano mai, come i nemici che continueranno a fare re-spawn finché non avrete oltrepassato una soglia magica...

Avete portato con voi qualche tuta da sub? Perché Black Ops va sott'acqua.

di tempo al rallentatore per ripulire la stanza) è ancora viva e vegeta, ma sono presenti sicuramente una maggiore varietà di uccisioni in mischia e un'accresciuta interattività nel fare cose come calarsi giù dai lati delle montagne. Potrete anche pilotare motociclette e navi (entrambe molto divertenti) e come i trailer hanno reso evidente, anche elicotteri. Piuttosto che stare l'a sparare da un lato, ora avrete il compito di controllare anche il loro volo e anche se questa variazione è ben accetta, è indiscutibile che questo aggiunga davvero poco all'esperienza globale del gioco.
Vale la pena osservare ora la brutalità del gioco: alcune uccisioni sono assolutamente sanguinolente (troncare la testa di un uomo con un'accetta, per esempio) e la scena della tortura col vetro rotto in bocca vi lascerà scioccati, anche se, nel contesto, tutto sembra non stonare. Abbiamo di certo visto di peggio in altri giochi e a differenza di molti di questi, qui tutto sembra assolutamente giustificato.

Game celebs

ED HARRIS
Freddo come il ghiaccio e arrogante, il Jason Hudson di Harris è un ottimo compagno da avere a fianco.

GARY OLDMAN
Porta il suo accento russo per il personaggio di Viktor Rezrov.

SAM WORTHINGTON
Alex "Eroe" Mason ha un debutto su COD davvero doloroso.

Veterani del combattimento

Tecnicamente il gioco appare molto solido, ma il motore grafico di Infinite Ward sta decisamente iniziando a mostrare la sua età. Il gruppetto principale dei personaggi è dettagliato e pulito, ma alcune texture sembrano sfocate e approssimative in un modo che prima si notava molto meno. La sincronizzazione delle labbra col parlato è particolarmente difettosa, e ci sono dei momenti nei quali la grafica è davvero deludente. Vi capiterà ad esempio di correre in un tratto ricoperto da alto fogliame e invece di prendervi la briga di stare a scostare i rami con cura, potrete caricare tranquillamente passandovi attraverso. E anche se questo sembra un po' come voler cercare a tutti i costi il pelo nell'uovo, per un gioco che aspira a essere il più grande di sempre è abbastanza grave.
Passiamo invece ad analizzare una cosa davvero nuova per la serie: il 3D. Tristemente, come è stato il caso di molti altri giochi già messi sotto torchio da tempo, si tratta di un'amara delusione. Anche se la tecnologia (che esiste realmente, in questo momento) è stata implementata decentemente, non aggiunge ancora una volta nulla all'esperienza generale. Il primo impatto sarà davvero impressionante, ma il senso di profondità è davvero irrisorio e la quantità di sfocatura dell'immagine è francamente inaccettabile. Anche persistendo per diverse missioni, passeranno solo pochi minuti prima che decidiate di tornare alla solida versione in due dimensioni. Se non altro, non vi sembrerà più di andare ad ammazzare russi in giro dopo aver bevuto una dozzina di cocktail...

L'Akimbo torna per chi desidera brandire doppie armi. È tutto ok, non diremo a nessuno che state compensando...

Una fuga in elicottero da una nave da combattimento attraverso un campo di prigionieri di guerra è uno scenario davvero spettacolare.

Fate il vostro gioco

Ma la modalità single player vi intratterrà solo per circa 6 ore, quindi piuttosto, cosa c'è da dire dell'impervia strada che porterà mezzo mondo a offuscarsi la vista per ottenere lo status Prestigio? Beh, il multiplayer è buono. Davvero buono, a dire il vero. Match di tipo tradizionale sono frenetici e brutali a sufficienza come su MW2, soltanto più rifiniti. Con le catene di uccisioni non più fondamentali (finalmente potremo goderci una partita senza che diventi un intollerabile caos di attacchi di massa tra elicotteri e missili teleguidati), sparare "davvero" (sapete, con le pistole) torna a essere la cosa più importante. C'è anche un grande livello di opzioni di personalizzazione, con il sistema "Crea Classe" che vi consentirà non solo di personalizzare proiettili e accessori, ma anche il vostro mirino e il vostro simbolo giocatore. E avere un unicorno rosa neon che appare sullo schermo del vostro avversario dopo che l'avrete abbattuto è cosa più gradita degli infantili messaggi pre-impostati dei capitoli precedenti. Tutta questa personalizzazione si paga con i COD point, guadagnati come una percentuale dei vostri punti esperienza. Dove tutto ciò diventa davvero interessante è nelle nuove modalità di scommessa. Qui, potrete piazzare i vostri finti dollari per ottenere una grossa vincita o una perdita devastante. Ci sono quattro di questi giochi adatti a sei persone, e la cosa da enfatizzare nonostante tutto è che sono, senza eccezioni, davvero eccellenti. Sharpshooter è un ottimo modo per prendere confidenza con tutto l'arsenale di gioco, mentre l'umiliazione da bancarotta e le uccisioni con l'accetta di Sticks And Stones vi manterranno sempre in tensione. Gun Game è una divertente e frenetica corsa nella quale dovrete evitare di essere lasciati indietro e avere parecchio "cuore" nell'evitare i colpi da cecchino il più velocemente possibile. E poi c'è One In The Chamber: probabilmente quello che vi farà più rosicchiare le unghie in tutto il reame degli FPS. Agonizzerete per ogni colpo come se steste operando al cervello vostra madre, finché non vi troverete coinvolti in una battaglia di coltelli assolutamente isterica. Rendervi conto che avete entrambi finito le munizioni da tempo sarà dura...

Le mappe online sono tentacolari campi di uccisione, anche se il mix di basi sulla neve e cantieri navali ci sembrano familiari.

Voti a confronto

Non arriva a raggiungere il voto impressionante di Modern Warfare 2, ma Black Ops resta comunque il miglior FPS dell'anno.

Ci sono anche (come si è sempre saputo) gli zombie! La differenza principale è che questa volta potrete impersonare figure storiche come JFK o Castro, rendendo l'esperienza assolutamente esilarante, su nuove mappe e con nuovi e bizzarri power-up. Non è un enorme revisione, ma è comunque una brillante esperienza se giocata in compagnia, oltre a essere un ottimo esempio del concetto "squadra che vince non si cambia", specialmente quando si tratta di sparare in testa agli zombie.

In tutto e per tutto per concludere, possiamo dirvi che si tratta della migliore esperienza online per quanto riguarda uno shooter, con alcuni dettagli atti a ridurre la frustrazione del COD dello scorso anno e altri volti ad estendere la già impressionante longevità garantita dal falciare uomini e raccogliere punti esperienza.

Quindi, COD è tornato, e non delude. Black Ops è un'eccellente amalgama delle migliori componenti degli ultimi tre capitoli, con alcuni innesti che lo rendono un prodotto quasi perfetto. Potrà anche essere solo un 9 su 10, ma che 9...

PlayStation. Official Magazine - UK
9

Pagina mancante

Pagina mancante

Le scene di intermezzo godono di una realizzazione più che degna. Peccato per l'incedere della narrazione, troppo frammentaria per farsi apprezzare anche da chi non conosce Ken.

Scuola di Hokuto

Fist of the North Star: Ken's Rage

Mai far arrabbiare l'uomo dalle sette stelle...

Info
Formato: PS3
Prodotto: Tecmo Koei
Sviluppo: Omega Force
Giocatori: 1-2

A volte il lavoro di critica può essere difficile e complicato. Soprattutto quando si è costretti a riassumere un prodotto in un singolo voto, ci si ritrova spesso a dover ergere premesse e postille. Per di più, nel caso poi di un mostro sacro come il qui presente Kenshiro, la questione si fa ancora più spinosa e intricata. Il perché di un simile preambolo? Il voto a fondo pagina, che testimonia una tutt'altro che gloriosa e gratificante sufficienza. Ma procediamo con calma.
Fist of the North Star: Ken's Rage è a tutti gli effetti un picchiaduro a scorrimento in 3D ambientato nell'universo immaginifico del famosissimo manga di Buronson e Tetsuo Hara. Prendendo spunto da Dynasty Warriors, altra famosa produzione di Tecmo Koei, livello dopo livello il gioco vi farà ritrovare in vasti scenari stracolmi di nemici da rispedire al creatore, super mossa dopo super mossa. Certo, non dovete aspettarvi la quantità di avversari a schermo della saga appena citata (Dynasty Warriors). Anche se sarete sempre in pesante inferiorità numerica, qui vi ritroverete a fronteggiare un numero ragionevole di nemici per volta. Imparerete cos' in un attimo le tecniche più potenti della divina scuola di Hokuto, in un ininterrotto bagno di sangue cadenzato dalle famosissime urla di Ken. Naturalmente, non mancherà nemmeno, al termine di ogni livello, l'immancabile scontro con il boss di turno. Si tratterà di momenti abbastanza impegnativi, nei quali farete riferimento a ogni tecnica appresa durante l'avventura per avere la meglio.
Per chi è cresciuto appassionandosi alle gesta del taciturno eroe postatomico, sarà un piacere indescrivibile muoversi attraverso scenari noti, prendendo a pugni titanici ammassi di carne e storici antagonisti. Inoltre, nonostante non ci troviamo di fronte a un titolo capace di mettere in difficoltà il potente hardware della PS3, il comparto grafico è impreziosito da uno stile molto vicino a quello dell'anime, che lo renderà tanto più affascinante agli occhi dei fan di Ken.

La dura realtà postatomica

Fino a qui, insomma, Fist of the North Star: Ken's Rage sembrerebbe un gioco perfetto per chi è cresciuto leggendo il manga o guardando gli episodi in TV e non solo. Purtroppo, ciò è solo in parte vero. Diversi problemi affliggono infatti la produzione, rendendola consigliata

Naturalmente, il gioco riprende l'andazzo del manga: preparatevi a esplosioni e a piogge di sangue. Non c'è posto per le mammolette, nello spietato mondo di Kenshiro.

Graficamente il titolo è tutt'altro che impressionante. Fortunatamente, lo stile dell'anime, qui perfettamente riprodotto, salva la situazione.

Tra i tanti personaggi selezionabili oltre a Ken, vale la pena di citare Raoul, Toki, Rei, Shin e Mamiya.

Quando l'amico non può proprio venire...

Se la modalità co-op è capace di regalare immenso divertimento, è pur vero che questa è disponibile unicamente in locale. Non è infatti prevista alcuna funzionalità online. Questa, purtroppo, è soprattutto al giorno d'oggi, è una grande pecca. Sarebbe stato almeno interessante offrire una classifica online con cui confrontare i propri risultati con quelli degli altri videogiocatori sparsi per il mondo, ma Tecmo-Koei non ci ha proprio pensato. Un vero peccato, insomma.

solo a chi veramente sogna da sempre di vestire i panni di Kenshiro.
Innanzitutto, i combattimenti cadono presto nel vortice della ripetitività. Nonostante un parco mosse sufficientemente ampio e diverse tipologie di nemici da affrontare, è facile trovare un paio di tecniche sempre efficaci e affidarsi unicamente a loro, in qualsiasi battaglia. A peggiorare le cose ci pensa poi una certa macchinosità nel controllo del personaggio. Il risultato è insomma un gameplay più lento e prevedibile di quanto ci si possa aspettare. Ken si controlla sempre con una certa difficoltà, mentre anche dopo aver imparato nuove mosse, vi accorgerete che sfruttando le solite due o tre otterrete sempre una facile vittoria.
L'altro difetto va ricercato nella trama. Questa infatti procede con troppi buchi narrativi. Si dà troppo per scontato che il giocatore conosca le vicende, tanto nelle sequenze, quanto nei dialoghi tra i personaggi, cosa che rende il plot difficile da seguire per chi non ha mai sentito parlare di Kenshiro. Certo, la lacuna è parzialmente risolta dall'essenza stessa del videogioco, visto che stiamo pur sempre parlando di un prodotto pensato principalmente per i fan storici della saga, ma ciò renderà imperscrutabile la trama per tutti gli altri.
Fortunatamente, a risollevare la situazione ci pensano alcune caratteristiche di contorno all'avventura principale. Innanzitutto, una volta completata la modalità principale una prima volta, sbloccherete nuovi personaggi da utilizzare. Anche in questo caso, i difetti relativi a una certa ripetitività di fondo tornano, ma almeno potrete divertirvi a controllare altri volti noti della serie, tutti fedelmente riprodotti tanto nell'aspetto che nelle mosse che utilizzano. Inoltre, è previsto il co-op in locale. Armando un vostro amico di Dualshock 3, potrete coinvolgerlo facendogli vestire i panni di un altro personaggio a sua scelta. Il divertimento, poco ma sicuro, aumenterà esponenzialmente. Ciò non è solo dovuto al fatto di avere fisicamente vicino un altro giocatore con cui scherzare e condividere l'avventura. In co-op, infatti, potrete scoprire nuove sotto-trame relative ai combattenti selezionati. Inoltre, il numero di nemici aumenterà a dismisura, mettendovi in condizioni di sbaragliare insieme, e grazie anche all'utilizzo di mosse combinate, interi eserciti di malintenzionati. Inutile dire che è sicuramente questo il modo migliore per godersi Fist of the North Star: Ken's Rage, ma non è detto che chiunque possa sempre contare su un amico con cui condividere l'esperienza.
Giungiamo così alle conclusioni, dove è doveroso riprendere il preambolo fatto in apertura. Il titolo prodotto da Tecmo-Koei è infatti affossato nel gameplay da una certa macchinosità con cui controllare il personaggio e da una ripetitività di fondo che rende, alla lunga, il gioco noioso. Impossibile quindi giudicarlo in termini di eccellenza. Tuttavia è altrettanto impossibile non consigliarlo caldamente ai fan di Kenshiro. L'emozione provata nel controllarlo e nel muoversi in scenari già visti nel manga o in TV è infatti impagabile e saprà rendere meno gravi i difetti del gioco. In definitiva, consigliamo Ken's Rage solo ai fan sfegatati dell'erede di Hokuto. Tutti gli altri, oltre a capire ben poco della storia, si annoieranno in fretta.

PlayStation Magazine Ufficiale - Italia
6,5

Una lunga lista di animazioni è stata rivista, assicurando movimenti più fluidi e meno pre-calcolati.

Ancora campione

WWE Smackdown vs Raw 2011

Non più un capolavoro, ma ancora capace di stupire

È praticamente impossibile creare un gioco sul wrestling che riproduca fedelmente la realtà. Già l'uso del termine "realtà", per uno sport a metà strada tra il teatro e l'esibizione di abilissimi stuntman, desta qualche problema. Le difficoltà degli sviluppatori con questo genere di giochi sono però tutt'altro che una finzione. Mentre ogni incontro di wrestling si basa, appunto, su coreografici balletti fatti di prese e sonori schiaffoni, in un videogame ci si deve concentrare meno sull'offrire un buono spettacolo e molto di più sulla simulazione di scontri tra ipertrofici uomini-bestie che cercano di schienarsi a vicenda. A conti fatti, UFC Undisputed 2010 è proprio riuscito in questo intento, offrendoci uno dei migliori picchiaduro disponibili su PS3. Come Smackdown VS Raw, anche il titolo appena citato è sviluppato da Yuke's ed è quindi naturale ritenere che i due giochi condividano tecnologie e meccaniche. Inoltre, volendoli paragonare, è ormai chiaro come il sole che UFC risulti essere la simulazione migliore da qualche anno a questa parte. Ma c'è anche qualche vantaggio nel farsi puntualmente battere dal proprio diretto rivale.

Info

Formato: PS3
Uscita: disponibile
Prodotto: THQ
Sviluppo: Yuke's Media Creations
Giocatori: 1-4

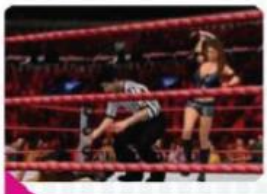
Saggi upgrade

Esistono infatti elementi presi di peso da UFC, sebbene limitati al solo sotto il profilo estetico. I modelli poligonali, innanzi tutto, hanno subito un netto miglioramento e ora i danni fisici che ogni lottatore riporterà durante le esibizioni sono resi in maniera più realistica e convincente. Per esempio, se colpirete molte volte la schiena del vostro avversario, vedrete progressivamente comparire dei lividi nella parte interessata.
Per il resto, Smakdown VS Raw si basa sullo stesso motore fisico che ne ha decretato il successo nell'ultima mezza decade. Tuttavia non mancano piccoli,

Le prime cinque ore in compagnia di WWE Universe

00.03 ore

Vecchi rivali
Vinnie Mac è spacciato. Ora tocca a noi, e la prima cosa che facciamo è organizzare un match vendicativo tra i nemici di lunga data Matt Hardy e Edge.



00.42 ore

L'anno di Eve
Avendo da sempre avuto una passione segreta per Eve, la guidiamo a vincere il titolo di campionessa, vincendo contro Alicia Fox a Backlash. Ed è proprio guardando alle Divas che lamentiamo l'assenza di una qualche modalità "Spogliatoio"...

02.27 ore

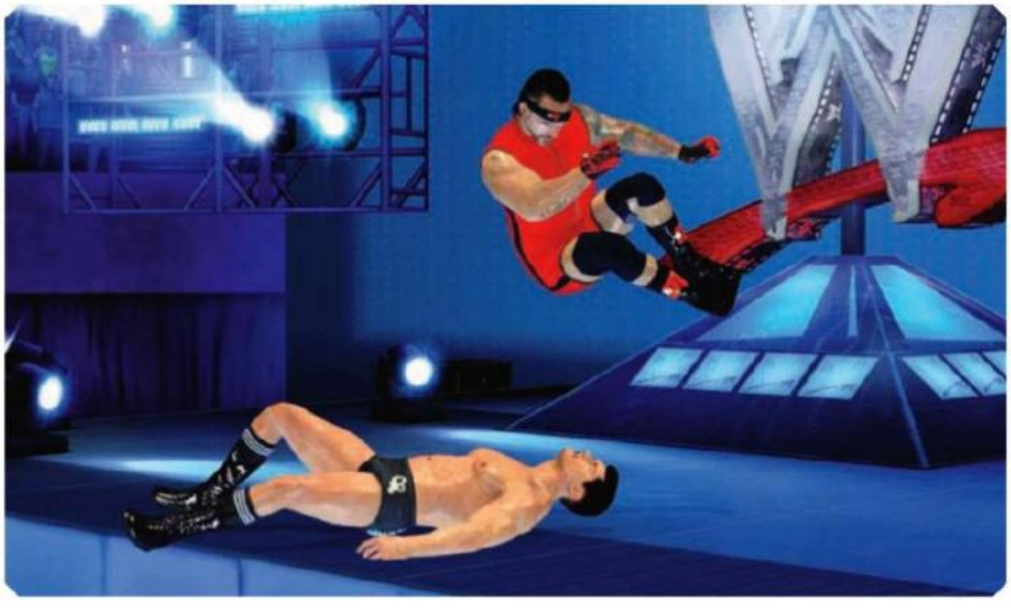
Ti piace vincere facile?
Presida una folle smania di onnipotenza, organizziamo un match uno contro tre, vestendoci di fronte Kane, Big Show e Takor. Esito dello scontro un po' scontato forse?

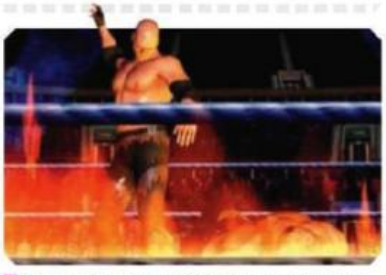
04.20 ore

Baciamo le mani
Ricordate l'odiatissimo Vince Russo? Beh, noi ci siamo fatti odiare di più, consegnando una lunga serie di cinture al "campione" dior igini italiane Santino Marella. S", perché con WWE Universe possiamo davvero far accadere le cose più impensabili.

05.00 ore

Siamo i campioni!
Ci spingiamo ben oltre il limite, facendo vincere l'irlandese Sheamus contro il mostro sacro Triple H. Ormai i fan hanno imparato ad amarci e siamo rispettati da tutti... beh... nel videogioco, quantomeno...





Okay, non sarà normale, ma noi amiamo alla follia i match Inferno. Dacci dentro, Kane!

The Miz, ha appena eseguito una splendida mossa. Ma i suoi capelli restano comunque penosi.

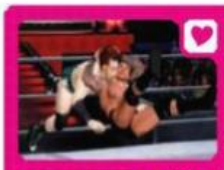
ma mirati miglioramenti. Il più evidente di questi riguarda la rimozione del tasto che permetteva di dare vita ad attacchi più poderosi. Se, infatti, nelle scorse edizioni era possibile esibirsi sin dall'inizio del match in roboanti prese e colpi di inaudita potenza, ora le cose avverranno in maniera più simile a quanto accade in un qualsiasi show della WWE. In quel caso, infatti, gli atleti sono soliti iniziare con deboli pugni e movimenti di routine, per utilizzare solo alla fine le loro mosse più famose e devastanti. Similmente ora accadrà nel videogioco: inizialmente non saranno disponibili, ma potrete esplorare il campionario di mosse a vostra disposizione via via che il match si farà più acceso e il vostro avversario perderà lucidità e forza. Qualcuno potrà non gradire questa novità, ma l'esperienza ne guadagna indubbiamente, visto che ogni partita sarà più equilibrata e dall'esito incerto fino alla fine.
Gli altri upgrade alle meccaniche di Smackdown VS Raw sono più sottili e difficili da scovare, ma anch'essi concorrono a rendere il titolo migliore. Per esempio, molte mosse, come il Mysterio Cross Body Block, possono immediatamente tramutarsi in un tentativo di schienamento, semplicemente premendo i tasti che compaiono sullo schermo con il giusto tempismo. Inoltre ora, grazie all'analogico destro, potrete spostare più facilmente il vostro avversario, spingendolo verso le corde o, semplicemente, rialzandolo da terra, dando la netta sensazione che il sistema di controllo sia più intuitivo e capace di farvi effettuare qualsiasi movimento vogliate. Certo, non si raggiunge il livello di complessità toccato da UFC, ma per il wrestling questi miglioramenti appaiono già più che sufficienti.

L'universo WWE

Tuttavia la novità più intrigante di quest'edizione di Smackdown VS Raw, la si registra lontano dal ring e prende il nome di WWE Universe. Più che una vera e propria modalità, questa deve essere considerata come una sorta di infrastruttura interattiva che prende nota di qualsiasi cosa facciate all'interno del gioco. Ciò ha fondamentalmente due dirette conseguenze. Da una parte, può riprodurre fedelmente il calendario degli incontri WWE previsti per la stagione in corso e modificare, in relazione alle vostre partite, il ranking e le alleanze tra i vari atleti. Dall'altra, vi darà la possibilità di editare a vostro piacimento rivalità, lotte per il titolo e molto altro ancora. Non solo: ciò avverrà anche in modo del tutto indiretto. Per esempio, facendo lottare continuamente John Cena contro Ray Mysterio, in qualunque modalità disponibile, tra i due nascerà un conflitto, con conseguenze del tutto inattese, come l'essere attaccato a sorpresa da uno dei due mentre state sfidando un loro alleato.

Non avrà la qualità di UFC, ma il nuovo Smackdown VS Raw, è ancora capace di divertirci.

Voti a confronto
Stesso voto dell'anno scorso, per l'iterazione di quest'anno di Smackdown VS Raw. Tuttavia è indubbio che l'edizione di quest'anno sia nettamente migliore.



Re delle prese
Indubbiamente non abbiamo a che fare con il simulatore definitivo di lotta, ma anche in quest'edizione Smackdown VS Raw si conferma un gioco ben sviluppato e, soprattutto, divertente.

È il tuo mondo
WWE Universe è la cosa migliore che potesse capitare a Smackdown VS Raw, e porta linfa vitale a una serie che comunque sta va avanti da anni e anni.

Un editor potentissimo
Creando una Superstar della WWE da zero, dovrete prestare molta attenzione al tempo: è questione di un attimo dimenticarsi di mangiare o dormire, personalizzando ogni minimo dettaglio del vostro atleta.

Replay
Alla fine di ciascuna esibizione, sarà possibile visionare una raccolta di replay che immortalano le prese e gli attacchi più spettacolari. Era una vita che aspettavamo una cosa del genere.

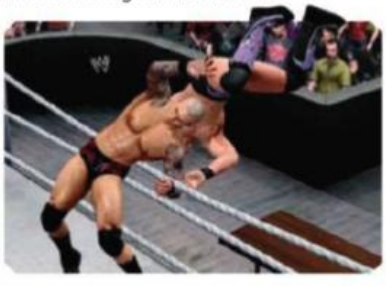
AMIAMO **ODIAMO**

Modalità carriera
Gli elementi da GdR introdotti in Road To Wrestlemania non ci hanno convinto per niente. A parer nostro, questo cambiamento snatura completamente il feeling della saga.

Ora capiamo perché ogni puntata di WWE è perennemente aperta dalla scritta: "Non fatelo a casa!"

JKane e Undertaker, due simpatici fratelli che di tanto in tanto amano prendersi a cazzotti su un ring... cara e dolce famiglia...

John Cena esegue la sua stupida canzone, indossando la sua stupida maglietta arancione. No, non siamo suoi grandi ammiratori.



I così detti match TLC sono stati rinfrescati dall'introduzioni di specifiche mosse finali a base di sedie e scale. Un ottimo modo per rinverdire una modalità che cominciava a stancare.

WWE Universe, insomma, vi permetterà di vivere la lega di wrestling a 360 gradi, generando autonomamente storie tra i wrestler assolutamente inedite e dagli esiti tutt'altro che pronosticabili. Naturalmente potrete disattivare in qualsiasi istante l'infrastruttura, godendovi Smackdown VS Raw come lo avete sempre conosciuto.

Big Show sale di livello?!

Sfortunatamente, l'ormai classica e famosa Road To Wrestlemania è stata praticamente stravolta. Ancora una volta sarete chiamati a seguire assiduamente il calendario di una stella della WWE, al fine di raggiungere e vincere il famigerato torneo, ma la vecchia e semplice formula del passato, che seguiva il mantra "filmato e match" senza alcuna interruzione, è stata modificata. Ora infatti sono stati inseriti elementi ruolistici. Dopo ogni esibizione, sarete chiamati a gestire il dietro le quinte, sia imbastendo alleanze, sia aumentando di livello grazie ai punti esperienza ottenuti in ciascun match. Non è detto che questa novità dispiaccia a tutti, ma indubbiamente altera completamente l'esperienza e rende le cose meno dirette e semplici di quanto non lo fossero in passato. Se odiate i GdR, per esempio, potreste scegliere di tenervi alla larga dal Road To Wrestlemania e visto che si tratta di una delle modalità principali del gioco, la cosa è da tenere in considerazione.

Campione anche quest'anno?

Al di là della delusione di Road To Wrestlemania, ci sono comunque decine e decine di ragioni per amare l'ennesima iterazione di Smakdown VS Raw. Al di là del già citato WWE Universe, le opzioni di personalizzazione del vostro alter ego sono state incrementate con ulteriori possibilità di modificare fin nei minimi dettagli l'atleta generato tramite l'apposito editor. Inoltre, con il gioco otterrete anche un codice grazie al quale aggiornare continuamente le statiche e caratteristiche di ogni wrestler della WWE. Insomma, l'offerta come ogni anno è qualitativamente validissima e consigliata a tutti gli amanti di quel grande spettacolo chiamato wrestling. Il WWE Universe, da solo, potrà convincere molti a comprare anche l'iterazione di quest'anno, inoltre non mancano tante altre migliorie, ma non aspettatevi di trovarvi di fronte a un titolo rivoluzionario: nel bene e nel male, Smackdown VS Raw si riconferma per quello che è.

PlayStation. Magazine Ufficiale - Italia
8

PlayStation® Magazine Ufficiale - Italia

Arretrati

ORDINA GLI ARRETRATI COMODAMENTE A CASA TUA SU www.playmediacompany.it

Per ricevere gli arretrati compilate il coupon sottostante specificando numero e copie richieste. Inviatelo, insieme alla fotocopia del versamento effettuato sul **Conto Corrente Postale n. 99353005** intestato a SERVIZIO ARRETRATI PLAY MEDIA COMPANY al seguente indirizzo:
// Play Media Company - Servizio Arretrati - Via di Santa Cornelia 5/A - 00060 Formello (RM)
// Il costo di ogni arretrato è pari al doppio del prezzo di copertina Per ulteriori informazioni richiedere gli arretrati con carta di credito potete telefonare al numero 06/33221250 :: o mandare un' e-mail a **arretrati@playmediacompany.it**

€ 5,00

87 ANTEPRIME IMPERDIBILI
Castlevania // Mafia II // Modnation Racers //R.U.S.E. // Tony Hawk Ride // e molto altro ancora...

€ 5,00

88 ANTEPRIME IMPERDIBILI
Enslaved // Army of Two // Dead Rising 2 // FinalFantasy XIII // Inversion // Super Street Fighter IV // BioShock 2 // The Last Guardian // Bayonetta // Battlefield // e molte altro ancora...

€ 5,00

89 ANTEPRIME IMPERDIBILI
Gran Turismo // Kane & Lynch 2 // Dante's inferno // Splatter House // Jesse Couse 2 // Split Second // Alien vs Predator // Blue Road // Castelvania // Final Fantasy XIV // EA MMA e molto altro ancora...

€ 5,00

90 ANTEPRIME IMPERDIBILI
Dead Space 2 // MMA // Red Dead Redemption // Yakuza 3 // Naughty Bear // Brink // Skate 3 // Quantum Theory // Dead to Rights // LEGO Harry Potter // Heavy Rain // Moto GP 09\10 e molto altro ancora...

€ 5,00

91 ANTEPRIME IMPERDIBILI
MGS Peace Walker // 2010 FIFA World Cup // Prince of Persia // Dante's Inferno // BioShock 2 // Heavy Rain // Final Fantasy XIII // Aliens vs. Predator // e molto altro ancora...

€ 5,00

92 ANTEPRIME IMPERDIBILI
Splatter House // Majin // Lost Planet 2 // Clash of the Titans // Skate 3 // Spec Ops The Line // Split Second // UFC 2010 // Alpha Protocol // F1 2010 // Super Street Fighter IV // Crysis 2 // e molto altro ancora...

€ 5,00

93 ANTEPRIME IMPERDIBILI
Prince of Persia // True Crime // Transformers: War for Cybertron // Shank // Dead Rising 2 // Naughty Bear // L.A. Noire // Blur // Tron Evolution // Mafia II // Iron-Man 2 // Spider-Man Web of Shadows e molto altro ancora...

€ 5,00

94 ANTEPRIME IMPERDIBILI
The sims 3 // Arcania: a gothic tale // Hunted the demon forge // Kane & Lynch 2: Dog Days // Rage // Vanquish // Star Wars: il potere della Forza 2 // Brink // Fear // Saw 2 // Fallout New Vegas

€ 5,00

95 ANTEPRIME IMPERDIBILI
FIFA 11 // Project K // Dead Space 2 // LittleBigPlanet 2 // Knight's Contract // Enslaved // Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2 // Assassin's Creed: Brotherhood // Test Drive Unlimited // Hitzone 3

€ 5,00

96 ANTEPRIME IMPERDIBILI
Rock Band 3 // Marvel VS Capcom // Assassin's Creed // Brotherhood// Journey // Motorstorm 3 // Mafia II // Driver: San Francisco // Call of Duty: Black Ops // Homefront // Bodycount // Need For Speed: Hot Pursuit // Bulletstorm // Portal 2 // Mortal Kombat // WRC 2010

€ 5,00

97 ANTEPRIME IMPERDIBILI
Fallout New Vegas // Deus-Ex Human Rev // FIFA 11 // DIRT 3 // Harry Potter // PES 2011 // Deep Black // Final Fantasy XIV

€ 5,00

98 ANTEPRIME IMPERDIBILI
Batman Arkham City // Castlevania: Lords of Shadow // WWE SmackDown vs. Raw 2011 // Heroes on the Move // Ratchet and Clank: All 4 One // Bioshock Infinite // Call of Duty Black Ops // Dead Space 2 // 007 Blood Stone // PES 2011

NUMERO rivista 99

€ 5,00

ANTEPRIME IMPERDIBILI

BATMAN ARKHAM CITY// **WWE SMACKDOWN VS. RAW 2011**// HEROES ON THE MOVE// **CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW**// BIOSHOCK INFINITE// **CALL OF DUTY BLACK OPS**// DEAD SPACE 2// **007 BLOOD STONE**// PES 2011//

VI PREGHIAMO DI SCRIVERE I VOSTRI DATI IN MODO CHIARO, POSSIBILMENTE IN STAMPATELLO.

NOME.....COGNOME.....

INDIRIZZO.....N.....

LOCALITÀ.....CAP.....PROV.....

TELEFONO.....DATA DI NASCITA.....

SCELGO DI PAGARE CON

☐ VERSAMENTO SU CCP

☐ VISA-MASTERCARD ☐ CARTA SÌ ☐ AMERICAN EXPRESS

N. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

per favore riportare il numero della Carta indicandone le cifre

SCAD. ☐☐/☐☐ ☐☐☐ CONTRO CODICE

Le 3 cifre sul retro della carta

Firma del titolare

PLAYSTATION MU N.	COPIE	PREZZO

media company play

TOTALE

Play Media Company garantisce massima riservatezza dei dati da lei forniti. Le informazioni custodite nel nostro archivio elettronico verranno utilizzate al solo scopo di adempiere al contratto da lei sottoscritto. Non è prevista comunicazione o diffusione a terzi. In conformità alla legge 196/2003 sulla tutela dei dati personali.

worldmags

Ogni nuova abilità di Majin sarà utilizzabile sia per risolvere enigmi che nel corso dei combattimenti.

Una coppia vincente

Majin and the Forsaken Kingdom

Dietro una grafica datata si nasconde una grande avventura

Majin è quello che potremo definire un vero "un diamante grezzo", perché dietro un impatto grafico zoppicante è una serie di marginali imprecisioni tecniche, si nasconde un gameplay affascinante, avvincente e impegnativo che catturerà il cuore di ogni appassionato di giochi d'avventura. Per quanto riguarda l'aspetto estetico, Majin non può essere paragonato alle produzioni attuali per PS3. Sembra che il gioco sia stato rigurgitato fuori da un tunnel temporale collegato a tre anni nel passato. Anche volendogli perdonare qualche difettuccio come le texture che "friggono", rimangono dei macro-problemi di direzione artistica difficili da ignorare. Ci riferiamo a un personaggio principale (il ladro Tepeu) scarsamente espressivo, a nemici poco memorabili e a un design grafico dei livelli non sempre ispirato. Non solo vi capiterà di chiedervi spesso se quella zona l'avete già esplorata, ma difficilmente vi ritroverete a osservare a bocca aperta un panorama... considerando l'ambientazione fantastica di Majin, questo è un vero peccato.

Info

Formato: PS3
Prodotto: Namco-Bandai
Sviluppo: Game Republic
Giocatori: 1

Come in una favola

La trama del gioco racconta di un rigoglioso regno che cade improvvisamente vittima di una forza oscura. Misteriosi esseri fatti di uno strano liquido nero iniziano a invadere le terre, costringendo i pochi sopravvissuti a vivere nascondendosi e combattendo tra loro per quel poco da mangiare che è rimasto. L'umanità sembra destinata a soccombere... ma improvvisamente un giovane ladro senza nome, capace di parlare con gli animali, riesce a introdursi all'interno del castello da dove è iniziata l'invasione del male. Su consiglio dei suoi amici a quattro zampe, il ladro vuole liberare il Guardiano Majin, una creatura magica che ha il potere di sconfiggere gli esseri della tenebra. Ovviamente questa è la vostra prima missione e quando finalmente Majin sarà libero, non solo otterrete un nome per il protagonista (Tepeu) ma anche un fedele alleato che vi premetterà di sconfiggere ogni genere di nemico e vi aiuterà a risolvere i vari enigmi che vi sbarrano la strada. La meccanica di gioco è incentrata proprio sulla collaborazione tra i personaggi. Voi avrete il controllo diretto solo di Tepeu, mentre il Majin potrà essere gestito attraverso una serie di semplici ordini. Tre sono fissi, mentre l'azione abbinata al ▢ cambia in base a ciò che stiamo puntando. Un sistema snello e di facile utilizzo che permette quella cooperazione necessaria a risolvere gli enigmi che rappresentano il vero cuore del gioco. Nella maggior parte dei casi, il vostro obbiettivo sarà semplicemente quello di arrivare a una leva che sbloccare una porta, oppure raggiungere i frutti che, una volta portati a Majin lo rendono più forte, più resistente o gli conferiscono nuovi poteri come la capacità di soffiare vento o quella di generare elettricità.

Gratificazioni gratificanti

Uno degli aspetti in cui Majin riesce meglio è la capacità costante di gratificarvi. Non solo vi sentirete dei geni ogni volta che risolvete un enigma, ma verrete premiati anche quando raggiungerete alcuni obbiettivi come i forzieri e i frutti di potenziamento di Majin. Negli scrigni, oltre ai cristalli d'epserienza che rendono Tepeu più forte e resistente, ci sono a volte anche dei vestiti che oltre a cambiare esteticamente il look dell'eroe, gli conferiscono anche nuove abilità!

Viste così le sequenze di combattimento sembrano molto spettacolari, ma in realtà si riducono al martellare continuamente

La particolarità di questo gioco sta proprio in una sua difficoltà "antica" che ci riporta ai gloriosi tempi della prima PlayStation. Se i giochi moderni ci hanno abituato a un'infinità di aiuti che arrivano anche a dirci chiaramente cosa fare per poter proseguire, in Majin sarete più abbandonati a voi stessi. Con questo non vogliamo dire che il gioco non offra consigli, ma che sono meglio contestualizzati e implicano una vostra maggiore attenzione. Volete un esempio? Tra le mosse che potete fare in collaborazione col Majin c'è quella di chiedergli di abbassarsi per potergli salire sulla schiena e raggiungere cos' dei punti più alti... ma come fare a capire in quale zone si può effettivamente eseguire questa mossa? Facendo attenzione ai dettagli del fondale! La prima volta che dovrete eseguire questa manovra noterete una lucertola sul muro... quindi se vedrete altre lucertole saprete che è il momento di sfruttare nuovamente Majin come trampolino.

Alcuni enigmi non potranno essere risolti nel momento in cui li trovate. Prima dovrete acquisire nuovi poteri e poi tornare indietro.

Durante il gioco dovrete leggere ogni indicazione, ascoltare i suggerimenti degli animali, parlare con Majin e osservare con grande attenzione gli ambienti per arrivare a dedurre la strategia migliore da adottare per risolvere l'enigma. Sicuramente vi capiterà di provare un po' di frustrazione quando non riuscite a capire subito come proseguire, ma la sensazione di soddisfazione che vi avvolgerà quando finalmente scoprirete come agire vi ripagherà ampiamente!

Oltre gli enigmi

Attraversare le varie aree, scoprendone ogni segreto è sicuramente l'aspetto più affascinate di Majin, ma il gioco ha anche altro da offrire. Ci sono delle sezioni in cui Tepeu deve agire da solo e spesso in questo caso è consigliabile muoversi senza farsi individuare dai nemici per poterli eliminare con un colpo solo alle spalle. Si tratta di fasi "stealth" molto basilari, soprattutto perché i nemici hanno un campo visivo molto ridotto e in caso di errore sarà facilissimo far perdere le vostre tracce e ricominciare da zero. Non mancano poi i combattimenti contro orde di nemici "normali", ma in questo caso la maggior parte del lavoro viene fatto da Majin. Voi vi limiterete ad attaccare i nemici martellando un solo pulsante e premendo quando vi viene indicato, cos' da eseguire un colpo finale insieme al vostro amico gigante. Si tratta di battaglie che movimentano sicuramente i ritmi di gioco, ma che difficilmente si rivelano avvincenti. Le cose cambiano radicalmente quando si tratta dei divertenti scontri con i Boss! In questo caso non si tratta di prove di abilità, ma di nuovi enigma da risolvere perché ancora una volta dovrete attivare il cervello per capire quali abilità del Majin usare e in che successione. Quando si tratta di "navigare" per i fondali osservando ogni dettaglio o quando c'è da mettere alla prova il vostro intuito per risolvere gli enigmi, Majin and the Forsaken Kingdom riesce a dare il meglio di sé assicurandovi ore di assoluto divertimento. Peccato che le sequenze d'azione siano un po' troppo banali e che la parte grafica non faccia da degno contorno, altrimenti avremo avuto un piccolo capolavoro. Non è certo un gioco per chi cerca l'azione frenetica di un God of War, ma un titolo riflessivo in cui ogni volta che raggiungerete un obbiettivo vi sentirete profondamente gratificati perché vi renderete conto che ci sarete arrivati solo grazie al vostro intuito. Un'esperienza di gioco che si discosta da quello che il mercato attuale propone, ma che si rivela assolutamente meritevole di essere provata.

PlayStation Magazine Ufficiale - Italia
7,5

Scintille e sportellate: spedire le altre macchine fuori strada dà soddisfazione quanto in Burnout.

Gradito ritorno

Need For Speed Hot Pursuit

Criterion infonde nuova vita nel gigante dormiente di EA

Info

Formato: PS3 **Uscita:** disponibile **Prodotto:** EA **Sviluppo:** Criterion **Giocatori:** 1-8 **Web:** hotpursuit.needforspeed.com **È come:** scuoiare Need For Speed e ricucirlo amorevolmente sul corpo di Burnout.

Se dobbiamo essere completamente onesti, va detto. Need For Speed è stato spazzatura per anni. Shift, uscito l'anno scorso, era passabile, ma da molto tempo la serie ha avuto problemi seri, che l'avevano fatta decadere dal posto in vetta che si era conquistata nei titoli di corse per console. Il coinvolgimento degli sviluppatori di Burnout è stato letteralmente il defibrillatore capace di infondere nuova vita alla saga, e Hot Pursuit dà la stessa sensazione del primo respiro di un paziente strappato a forza dalla morte: raschiato, profondo e liberatorio. Il gioco torna alle sue blasonate origini, tra poliziotti, corridori fuorilegge e inseguimenti al cardiopalma, con tanto di sistema di controllo che tende alla simulazione.

Il nuovo paradiso

Inizierete la vostra avventura su una mappa vista dall'alto e percorsa da una rete di autostrade che non può non richiamare alla mente Burnout Paradise, uno dei capolavori di Criterion. Ma le somiglianze ingannano, perché Hot Pursuit è più snello e più concentrato del suo cugino basato su un mondo aperto, nonché costruito intorno alle singole corse, invece di essere un gioco persistente con eventi che vengono scoperti poco a poco. Le carriere da percorrere sono due, poliziotti o piloti fuorilegge, e il gioco vi permette di saltare da un ruolo all'altra in base all'evento che scegliete sulla mappa. Quindi, vi troverete a consumare i pneumatici nel tentativo di sfuggire alla polizia, oppure, al contrario, procederete a sirene spiegate all'inseguimento dei corridori illegali. I poliziotti salgono di livello attraverso le promozioni, i piloti invece ottengono una reputazione che fa crescere la loro taglia. Entrambe le categorie potranno in questo modo sbloccare nuovi veicoli e armi più potenti. E non pensate che siano i fuorilegge a beccarsi tutto il divertimento: nel favoloso mondo di Hot Pursuit, i tutori dell'ordine hanno a loro disposizione un parco macchine da lasciare a bocca aperta, con bolidi scattanti e veloci quanto quelli di chi

In ogni posto di blocco c'è sempre una falla. È fondamentale trovarla quando si fugge da poliziotti particolarmente insistenti.

"Hot Pursuit, con la sua guida tipicamente arcade, è decisamente l'anti-GT5.""

inseguono. Per quanto riguarda gli eventi, il paragone più calzante è quello con Burnout 3: Takedown. Come in questo classico per PS2, Hot Pursuit è pieno di gare e di sfide a tempo, attraverso lunghissime autostrade. Questo richiama subito alla mente la velocità esaltante e familiare di Takedown, cos' come la necessità che si sentiva in quel titolo di ripetere all'infinito qualsiasi evento in cui non si riuscisse a ottenere la medaglia d'oro. I controlli sono notevolmente diversi rispetto alle vecchie serie di Criterion, tuttavia, dove si indulgeva quanto mai a derapate esagerate e manovre spettacolari. In questo caso, la sensazione è di una guida, se non più realistica, certamente più ancorata alla strada. Allentare l'acceleratore mentre si mantiene la traiettoria vi permetterà di effettuare curve perfette e rapidissime molto più di quanto non fareste derapando follemente, e c'è anche una forte differenziazione tra le varie classi di automobili. Forse la differenza più notevole tra Hot Pursuit e Burnout sta nella mancanza di una modalità takedown. L'aspetto competitivo, qui, è più che altro svolto dagli eventi chiamati Hot Pursuit, quelli che danno il titolo al gioco stesso, e che vedranno i partecipanti sfidarsi in inseguimenti velocissimi che ripropongono il classico gioco del gatto col topo. Praticamente si tratta di combattimenti al volante con tanto di armi, ma, come tutto il resto del gioco, in una forma raffinata e bilanciata. Poliziotti e criminali hanno entrambi il cosiddetto EMP (un fascio d'energia che spinge via la vettura bersaglio), oltre alla possibilità di lasciare sulla strada scie di chiodi per far rallentare gli avversari. Ma quel che renderà uniche le corse sarà la presenza di armi esclusive da entrambe le parti. I posti di blocco e gli elicotteri di sorveglianza della polizia e i turbo boost e le emittenti di disturbo dei fuorilegge. Il bilanciamento è perfetto... i poliziotti potranno piazzare degli ostacoli sulla traiettoria dei criminali in fuga, ma il gioco permetterà agli inseguiti di evitare e superare detti ostacoli. Inoltre, la quantità delle armi è limitata, quindi l'elemento di strategia nel loro utilizzo diventa fondamentale. Il tutto è gestito a una velocità da capogiro, in cui il concetto di inseguimento tra "guardie e ladri" su cui si basa l'intero gioco fa da padrone.

Voti a confronto

Hot Pursuit si rivela un rivale degno dell'altro capolavoro di Criterion, Burnout, mentre riesce a superare senza problemi il miglior titolo di NFS dei tempi più recenti, Shift.

E l'online?

Quanto appena detto si caratterizza alla perfezione anche nel multiplayer online. Le corse normali e gli eventi Hot Pursuit si possono giocare in tempo reale con avversari di ogni parte del mondo, ma la vera novità è il sistema di autolog del gioco, che registra i tempi effettuati sulle varie piste offline e online, e li mostra accanto ai vari eventi sulla mappa principale. Si tratta di un'altra semplificazione rispetto ai parametri complicati di Paradise, ma di sicuro riesce nell'intento di rimpiazzare la tematica del mondo aperto con una meccanica di high-score classica, intrigante e capace di venire subito incontro all'utente. Hot Pursuit è fondamentalmente un grande successo. Finalmente Need For Speed riesce a tornare ai fasti del passato, riaffermando le meccaniche di gioco che hanno reso grande la serie alle sue origini. Spettacolare e arcade, non può che essere il prossimo acquisto obbligato per tutti i fan di Burnout. Sarebbe sbagliato confondere le due serie, ma senza dubbio questo è un titolo di Criterion quanto lo è di Need For Speed, con tutte le caratteristiche specifiche del caso. Ma soprattutto, è un titolo da non lasciarsi sfuggire. Uscite e compratelo. Ora.

PlayStation. Magazine Ufficiale - Italia
8,5

L'ira di Kratos

God of War: Il Fantasma di Sparta

Il ritorno del Dio della Guerra su PSP

Il Dio della Guerra è un tipo abbastanza irruento. Piuttosto che risolvere le questioni di fronte a una tazza fumante di caffè o con una bella partita di calcio, preferisce scatenare tutta la sua potenza e la sua rabbia per ovviare ai torti ricevuti e punire chi è stato cos' folle da mettersi contro di lui. Kratos, si sa, è esperto in vendette e dopo due capitoli su PS2 e uno su PS3 è pronto a tornare una seconda volta su PSP con questo capitolo sottotitolato: Il Fantasma Di Sparta. Manco a dirlo, giusto per eliminare immediatamente qualsiasi dubbio, ci troviamo di fronte all'ennesimo capolavoro imperdibile, perfetto in quasi ogni aspetto.
Il primo di questi è quello legato alla trama. L'intreccio di questo capitolo infatti, risulta il più riuscito di tutta la saga. Temporalmente Il Fantasma Di Sparta si posiziona tra il primo e il secondo episodio usciti entrambi su PS2 e svela alcuni interessanti retroscena della vita familiare di Kratos e della sua giovinezza. Un'inattesa rivelazione lo avverte che il fratello Deimos, creduto morto, è in realtà ancora vivo e prigioniero nel regno dei morti. La trama viene cos' alimentata da continui flashback rivelatori e sequenze in cui a colpire è la potenza drammatica che scaturisce dal conflitto interiore di Kratos, che si sente in colpa per la triste sorte capitata al suo consanguineo. Dall'inizio alla fine, la narrazione vi terrà incollati al piccolo schermo della PSP sia che siate al primo contatto con la serie, sia che conosciute già da diverso tempo il Dio della Guerra. Tuttavia non è nell'intreccio narrativo che il gioco da il meglio di sé.

Info

Formato: PSP
Uscita: disponibile
Prodotto: Sony Computer Entertainment
Sviluppo: Ready At Dawn Studios
Giocatori: 1
Web: spartansotandtall.com/

Tra minotauri e altre divinità da uccidere

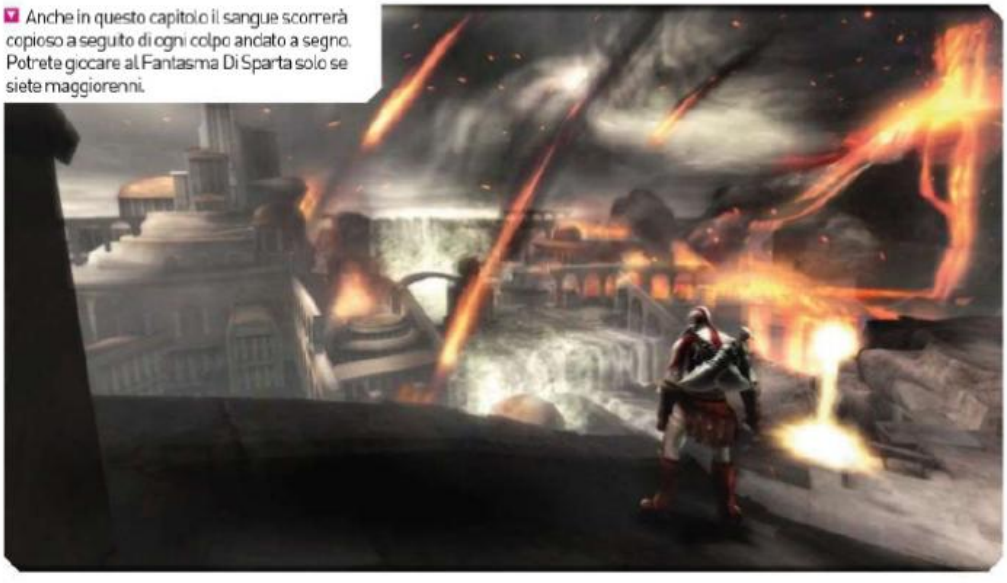
L'avventura di Kratos lascia inalterati gli ingredienti che hanno reso famoso il brand di Sony. Anche qui avrete a che fare con un picchiaduro a scorrimento, impreziosito da semplici enigmi e fasi platform in cui dovrete scalare pareti o compiere salti da una piattaforma all'altra. Naturalmente il fulcro dell'esperienza è rappresentato dal combat system e da tutto ciò che gli ruota intorno. Da questo punto di vista Il Fantasma Di Sparta è semplicemente perfetto. Innanzi tutto la pulsantiera della PSP è sfruttata al meglio delle possibilità, offrendo un sistema di controllo preciso, reattivo e capace di dare vita a una lunga serie di combo e mosse evasive. Utilizzando le famose Spade di Atena potrete sfoderare una serie di fendenti uno più devastante dell'altro, oppure utilizzare una presa per disfarvi di un nemico di piccola o media stazza. Proprio in quest'ambito va segnalata un'importante novità negli attacchi disponibili. Stiamo parlando della Carica di Iperione, un potente placcaggio seguito da una serie di pugni, capace di eliminare un avversario. Non vanno poi dimenticate le magie, tre per l'esattezza, che impreziosiscono un

Non mancano i quick time event, rituale immancabile per mettere KO i nemici più forti. Del resto che God Of War sarebbe senza le care QTE?

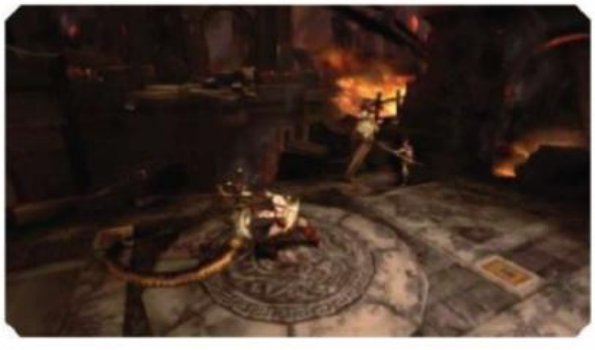
Completando il gioco avrete più di un motivo per ricominciare da capo l'avventura. Nei livelli, per esempio, raccoglierete degli oggetti attivabili solo alla seconda partita, che sono estremamente generosi di bonus.

Il mito della falange

In quest'episodio non dovrete contare sulle sole Spade di Atena per avere la meglio sui vostri avversari. A metà dell'avventura infatti, entrerete in possesso della lancia e dello scudo spartano. Ottimo per una maggior difesa e per disfarsi dei nemici dalla distanza, questo set di armi è tuttavia meno efficace delle armi standard di Kratos. Ad ogni modo, l'emozione di vedere il Dio della Guerra in assetto da vero spartano, non ha prezzo.



Anche in questo capitolo il sangue scorrerà copioso a seguito di ogni colpo andato a segno. Potrete giocare al Fantasma Di Sparta solo se siete maggiorenni.



Tra i tanti spunti interessanti che offre la trama, c'è perfino una veloce apparizione di Re Mida, reso ormai folle dalla maledizione che l'ha colpito.

parco mosse già abbastanza ampio. Tuttavia, nonostante Kratos sia un dio e nonostante goda di una forza sovraumana, scordatevi di avere vita facile. L'I.A. dei nemici raggiunge infatti ottimi livelli, a qualunque livello di difficoltà. Non esiste una mossa efficace con tutti i nemici, né una strategia valida in qualsiasi situazione. Ogni scontro è impegnativo e capace di regalare immense soddisfazioni, una volta superato. Naturalmente il discorso è tanto più valido con i boss. Per quanto non siano numerosi, questi sono capaci di mettervi sempre alle strette, costringendovi a sfruttare a dovere ogni mossa appresa fino a quel punto.
A cotanta bontà che ruota attorno al combat system, si va ad aggiungere anche l'ottimo level design. Da una parte infatti questo sorprende per la capacità di presentarci una serie di situazioni sempre differenti. Nonostante la portata principale sarà sempre rappresentata dagli scontri contro le varie bestie mitologiche, non mancano lunghe sessioni platform, tunnel subacquei da esplorare e tante altre situazioni estremamente interessanti, come l'attraversamento di una Sparta in pace, o emozionanti, come può esserlo un fenomenale inseguimento in caduta libera da svariati metri di altezza. Dall'altra anche artisticamente i ragazzi di Remedy At Dawn hanno saputo confezionare un prodotto di rara bellezza. Al di là del design dei personaggi, già quasi tutti visti nei trascorsi capitoli, le ambientazioni che esplorerà Kratos vi lasceranno a bocca aperta più di una volta. Imponenti statue abbelliscono gli angoli delle città, magnifici tempi rendono onore alle divinità, le interiora di un vulcano compongono un habitat incandescente e affascinante, un'Atlantide in rovina regala panorami di rara bellezza.

Oltre ogni limite

Il tutto poi diventa ancor più incredibile quando ci si ricorda che tra le mani si stringe una piccola PSP e non una PS2. Già, perché è difficile non restare impressionati dal comparto grafico della produzione. I modelli poligonali sono dettagliatissimi e mossi da animazioni convincenti. Le ambientazioni sono ricche di particolari e restituite con texture di ottima fattura. Il tutto poi fila liscio senza un attimo di incertezza nel frame rate, nemmeno durante le fasi più concitate. Discorso simile per il sonoro, impreziosito da un buon doppiaggio e da musiche sempre intonate con l'azione su schermo.
Il Fantasma Di Sparta è semplicemente un gioco da avere a tutti i costi. Perfetto in ogni aspetto riesce persino a ovviare all'unica vera pecca di Chains of Olympus: la longevità. Non solo l'avventura principale dura il doppio, attestandosi sulle otto ore, ma esistono anche una serie di missioni facoltative da affrontare. Se non avete una PSP procuratevela, se già l'avete correte nel negozio di videogiochi più vicino.

PlayStation. Magazine Ufficiale - Italia 10

Le nuove killstreaks permetteranno di concatenare più uccisioni contemporaneamente. "Beccati questo, Luigi!"

Ezio alla riscossa

Assassin's Creed Brotherhood

Resistete fino in cima al Colosseo

Info

Formato: PS3
Prodotto: Ubisoft
Sviluppo: Ubisoft Montreal
Giocatori: 1-8

Archiviamo subito questo titolo come uno pseudo-sequel al pari di BioShock 2. Nonostante in termini contenutistici Brotherhood sia enorme, non può di certo essere considerato come un seguito vero e proprio. E ciò non dovrebbe sorprendere, data la sua gestazione. Assassin's Creed Brotherhood è stato sviluppato in 12 mesi, a differenza del gap di due anni intercorsi fra AC I e AC II, e usa nuovamente la stessa ambientazione rinascimentale e il trasognato eroe, Ezio Auditore da Firenze, del secondo gioco. Fortunatamente, anche la qualità è la medesima. Nonostante la mancanza di un nuovo periodo storico, Brotherhood ha tutto quel che serve per non scontentare nessuno. Essendo finalmente riuscito a mettere le sue mani sulla magica mela d'oro alla fine dell'ultimo gioco, a pochi minuti dall'inizio di Brotherhood Ezio starà già amoreggiando con Caterina Sforza. È chiaro dunque che dipende solo dal nostro protagonista liberare l'Italia dalla morsa del folle clan dei Borgia e riportare Roma ai suoi gloriosi fasti. In pratica dovremo sistemare la Città Eterna allo stesso modo in cui abbiamo rinnovato la città di Monteriggioni l'ultima volta, aprendo negozi e "acquistando" i luoghi d'interesse. Combinate le mete da raggiungere alla necessità di liberare le aree dal controllo dei Borgia uccidendo capitani e bruciando torri, e avrete un'imbarazzante quantità di lavoro da fare.

Il solito tran tran quotidiano

Gli sviluppatori di Assassin's Creed non sembrano aver compreso che molto spesso a fare meno non si fa danno. Facciamo un esempio: sapendo che avrete bisogno di una rapida via per attraversare la città, prevedono un sistema di tunnel che funzionano esattamente come punti di teletrasporto, ma per poter utilizzare suddetti tunnel dovrete sbloccarne ogni entrata individualmente. Il gioco è pieno di questo sistema di "grind", con missioni imbottite da orde di nemici da uccidere o spazi inutilmente enormi da attraversare. Anche alcune delle tappe della storia principale sembrano volersi intrattenere più del necessario con i giocatori. A parte gli scherzi, a volte sembra davvero che il

Chiamare i vostri compagni Assassini per compiere un'uccisione è di gran lunga la parte migliore di Brotherhood.

Bruciare le torri dei Borgia vi permetterà di reclutare nuovi sicari!

Preparatevi a incontrare i Seguaci di Romolo mentre completate i sei livelli segreti.

design dei livelli di gioco sia una salsiccia riempita con grandi quantità di segatura. Parte del problema è che Brotherhood impiega davvero molto per carburare, il che fa davvero innervosire, visto che la stessa identica critica era stata mossa al suo predecessore. Pensate che ci vogliono circa 6 ore per sbloccare l'abilità per reclutare nuovi assassini, ma per lo meno, non appena li otterrete, avrete un brillante cambiamento. Questi collaboratori funzionano infatti come se fossero attacchi speciali: fissate un bersaglio, premete L2 e i killer incappucciati faranno la loro apparizione tra lame luccicanti e bombe fumogene. È un grande sollievo quello di poter contare su qualche assassino che la pensa come voi dopo aver giocato due interi capitoli nei quali vi siete dovuti impegnare fino allo stremo in tutta solitudine. C'è inoltre un coinvolgente elemento strategico: potete infatti far salire di livello i vostri compagni assassini, mandandoli a completare missioni in giro per il mondo attraverso una chiara e concisa interfaccia. I lavori portati a compimento con successo sono premiati con punti esperienza, denaro e attrezzature potenziate. In modo abbastanza perverso, ottenere gli assassini significa al contempo rendere il gioco molto più semplice, specialmente quando sbloccherete le diverse parti della città di Roma. Tenete conto che per quando avrete ottenuto l'abilità Tempesta di Frecce (essenzialmente una freccia intelligente) avrete davvero poco altro da temere da Brotherhood, tralasciando alcuni imprevisti, come capricciose de-sincronizzazioni durante le missioni stealth.

Voti a confronto

Il classico da 10 di Rockstar rimane il re dell'ultra competitivo genere dei giochi open-world.

Cavalli fracassoni

Come per le altre nuove caratteristiche, le catene di uccisioni sono davvero spettacolari e con il giusto tempismo riuscirete a mettere insieme una serie di eliminazioni istantanee, spazzando via mezze dozzine di guardie in una sola sequenza di combattimento, ma tutto questo risulta ancora molto paludoso se confrontato con la genialità e la brillantezza di un titolo come Arkham Asylum. Già che siamo nella fase denigratoria, abbiamo da aggiungere che le tanto decantate potenzialità di arrampicata che hanno reso famosi i predecessori di Brotherhood non sembrano nemmeno così realistiche e leggere, se si osserva un prodotto come inFamous e il motore grafico sta mostrando ormai tutta la sua età, con alcune texture orribili che salteranno fuori all'improvviso. La peggiore novità, comunque, sono i cavalli! Questi poveri animali sono bizzarramente rallentati negli spazi aperti, oppure se ne restano incastonati come pietre negli scenari. Molto spesso capiterà anche di vederli incagliarsi in mezzo agli agitati abitanti delle città, che ovviamente non sono stati progettati per accomodare i movimenti di questi ammassi collosi. Ahi! Quanta carne al fuoco, quanta carne bruciata! È importante però sottolineare come una volta sbloccati gli assassini si venga di nuovo trascinati nel gioco. Finché il gioco deciderà inspiegabilmente di toglierli. Dannazione! Ma nonostante tutti questi passi falsi, nel complesso, il titolo rimane molto godibile. La struttura fondamentale rimane forte, l'ambientazione evocativa e i Borgia sono ben dipinti come antagonisti di turno. Quindi il punteggio complessivo rimane alto. Se siete affamati sempre della stessa pappa, sarete felici di trovare quello che troverete qui, con l'aggiunta dell'innovativa modalità online che prevederà di nascondervi e seguire furtivamente un bersaglio. Noi abbiamo apprezzato moltissimo la versione beta del gioco e vi presenteremo a breve una recensione completa online, ma sappiate che si tratterà comunque di una recensione di quello che appare chiaramente come un sequel tappabuchi. Un antipasto di un vero gioco.

PlayStation Magazine Ufficiale - Italia 8

Il lato oscuro

Star Wars: Il Potere della Forza 2

Quando il potere della Forza non è sufficiente

Per le software house, non è mai facile sviluppare un gioco di Star Wars. E per noi della stampa, non è mai facile giudicarlo. Si deve tenere conto di moltissimi fattori: è una saga che porta con sé innumerevoli aspettative, sia da parte dei fan che della critica, che difficilmente sopporterebbero di vederne rovinata una riproposizione. LucasArts, dopo il parziale fallimento del primo episodio, che risultava spento e incapace di offrire una esperienza videoludica soddisfacente, vuole oggi riprovarci, con un titolo che, purtroppo, non pare discostarsi molto dall'esito del precedente, offrendo un'esperienza di gioco decisamente sottotono, che non riesce in alcun modo a tradurre su schermo i fasti cinematografici della serie. Il gioco vi permetterà di indossare i panni del clone di Starkiller, apprendista di Darth Vader, che, non riuscendo a guadagnarsi la stima e la fiducia del maestro, decide di fuggire e andare alla ricerca del suo amore Juno. Espedienti narrativi che richiamano ovviamente la conclusione del primo capitolo, e che vorrebbero capitalizzare uno degli aspetti più riusciti de Il Potere della Forza, ovvero la trama. Purtroppo, proprio dove ci si aspettava di più, questo sequel non convince pienamente. La narrazione è sporadica ed è portata avanti da dialoghi non sempre avvincenti. L'apparizione di personaggi classici della saga originale è un po' forzata, mentre le motivazioni dietro alle scelte di Starkiller non risultano sempre chiare.

A ogni modo, non è solo il fattore trama a determinare la scarsa riuscita del titolo: anche altri aspetti appaiono deludenti, a partire dalle meccaniche di gameplay fino ad arrivare all'intero concept del gioco, a lungo andare fin troppo uguale a se stesso e incapace di determinare una varietà tale da divertire costantemente il giocatore. Ma andiamo ad analizzare meglio la cosa, focalizzandoci sulla formula di gioco.

Info

Formato: PS3
Prodotto: LucasArts Entertainment
Sviluppo: LucasArts Entertainment
Giocatori: 1

Una formula noiosa

Abbiamo parlato generalmente di meccaniche di gameplay, vediamo di spiegare meglio ciò che intendiamo. Tutto il gioco è basato sull'uso della Forza, con vari poteri da sbloccare lungo la durata dell'avventura. Potrete quindi colpire qualsiasi cosa, affettare i nemici o convincerli a suicidarsi tramite eleganti poteri psichici. E, dobbiamo dirlo, la cosa potrebbe anche risultare divertente, all'inizio, soprattutto grazie a un motore fisico realizzato davvero bene. Ogni ambientazione è ricreata magistralmente, e siamo certi che giocare sui luoghi storici della serie

Le meccaniche di gameplay risulteranno ben presto ripetitive e noiose, senza mai dare un apporto significativo all'esperienza di gioco.

Le ambientazioni sono riprodotte fedelmente, ed emozioneranno sicuramente tutti i fan della saga.

(Kamino, Degobah e altri) sarà davvero emozionante. Anzi, potremmo dire che sia l'unico motivo valido per pensare a un eventuale acquisto del gioco. Peccato che il tutto non sia supportato da una formula valida: il gameplay risulterà presto ripetitivo e fine a se stesso, e si passerà tutto il tempo a far fuori i nemici e proseguire, senza alcun espediente che possa variegare l'esperienza. Il fattore rigiocabilità, poi, è anch'esso ridotto ai minimi termini: a parte qualche sfida secondaria, non c'è davvero niente che possa spingere il giocatore a rimettere il disco nella console. Vista la longevità che si attesta su livelli davvero bassi, e la ripetitività del gameplay, vi ritroverete a terminare il gioco in circa sei ore.

Lo consigliamo...

Ai fan sfegatati della saga. A quelli che conoscono qualsiasi dettaglio della serie, hanno ovviamente visto tutti i film, ne amano le riproposizioni in qualunque forma, hanno casa piena di gadget, fumetti, DVD, e cose del genere. Fan che, però, devono essere anche disposti ad accettare un tale uso del franchise e a transigere sui difetti. A parte alcuni momenti di divertimento iniziale (almeno quelli ci sono), sono ben pochi i fattori che potrebbero valere l'acquisto del titolo. Stiamo parlando, nello specifico e sopra ogni cosa, come già accennato, della cura nella realizzazione grafica dello scenario, che farà sentire i fan davvero "a casa": tutto è realizzato bene, con i dettagli al proprio posto e un mondo che ricorda da vicinissimo quello della serie. Ma purtroppo non basta, e sicuramente non basta per un acquisto a prezzo pieno.

Già si parla di un terzo episodio che dovrebbe risollevare le sorti della serie, ma, a pensarci, sono esattamente le stesse cose che si dicevano prima che uscisse questo. Ci chiediamo, a questo punto, è davvero il caso di insistere? Non sarebbe meglio, una volta per tutte, ripartire da zero e cercare di proporre qualcosa di più coinvolgente e riuscito, senza limitarsi a sfruttare fino all'osso un nome che porta con sé così tante responsabilità? L'immagine del brand non basta, non può e non deve bastare per garantire un certo numero di vendite e, soprattutto, per sottintendere un certo livello qualitativo. Per cui, LucasArts, ascoltaci, non continuare a farti e farci del male.

PlayStation Magazine Ufficiale - Italia 6

Di tutto un po'

James Bond 007: Blood Stone

Una frenetica avventura in perfetto stile Bond

Info

Formato: PS3
Prodotto: Activision
Sviluppo: Bizzare Creations
Giocatori: 1-16

Tempi duri per gli appassionati dell'agente segreto più famoso al mondo! La MGM, che ne detiene i diritti per lo sfruttamento cinematografico, sta infatti attraversando un periodo di difficoltà economiche e questo ha causato uno slittamento a "data da definirsi" della produzione del prossimo film.
Per cercare di alleviare la crisi d'astinenza da 007, arriva in soccorso la Activision con un gioco sviluppato dai talentuosi Bizzare Creations.
Blood Stone parte ovviamente dalle atmosfere delle due pellicole interpretate da Daniel Craig, proponendo un James Bond più crudo e realistico fatto di tante sparatorie, violenti scontri fisici e numerosi inseguimenti. Dimenticavi quindi tutti i gadget ultra-tecnologici da spia e preparatevi alla violenza del nuovo 007. Il gioco è composto principalmente da parti in stile "sparatutto in terza persona" e di fasi al volante. Considerando che i programmatori sono famosi per aver creato Blur e Project Gotham Racing, verrebbe naturale di pensare che le sezioni di guida siano quelle più riuscite... e invece non è cos'!

Gomme lisce

I livelli "a piedi" si rivelano veloci e adrenalinici, in linea con l'azione vista nei recenti film e differiscono dalla tipica meccanica degli sparatutto con coperture, perché prevedono una vostra maggiore mobilità. Dovrete cercare si spostarvi spesso e rapidamente per riuscire ad avvicinarvi i nemici, cos' da disarmarli ed eliminarli con una brutale mossa corpo a corpo. In questo modo otterrete anche la possibilità di eseguire degli attacchi speciali con la vostra pistola: come nell'ultimo gioco di Splinter Cell, alla pressione di un tasto farà infatti rallentare il tempo e la vostra pistola inquadrerà perfettamente la testa di un avversario. Giocare a Blood Stone stando a lungo dietro una copertura per sporgersi ogni tanto a sparare, significa non aver compreso l'esatta natura di questo titolo che invece da il meglio di se quando vi sforzate di agire nel modo più spettacolare (e in linea con Bond) possibile. L'azione è poi resa varia da alcune fasi stealth in cui dovrete infiltrarvi in territorio nemico senza farvi vedere, e da inseguimenti a piedi in cui potrete navigare tra i fondali usando la

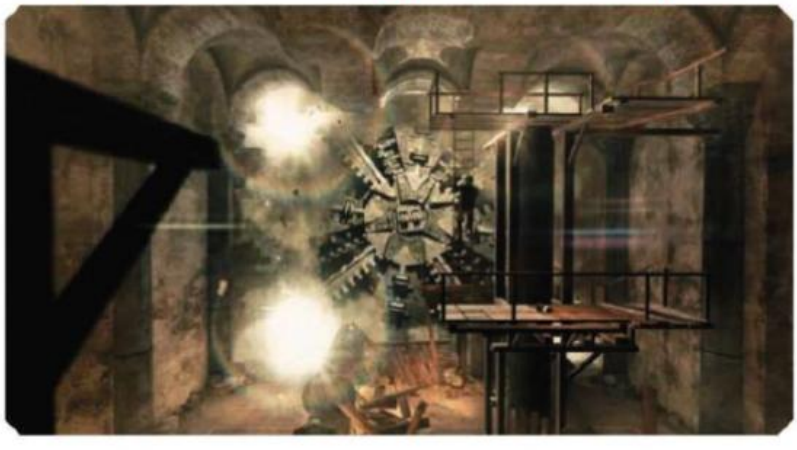
Il ruolo femminile è affidato alla versione virtuale della cantante Joss Stone.

Se avete giocato a Split/Second potete farvi un'idea piuttosto precisa di come sono le sequenza al volante di Blood Stone.

Dal Creatore di GoldenEye

No, non fraintendete! Non ci stiamo riferendo al team di sviluppo che ha creato il capolavoro per N64, ma allo sceneggiatore del film GoldenEye Bruce Feirstein. La trama scorre via leggera e vede Bond viaggiare per il mondo nel tentativo di fermare dei terroristi con armi biochimiche. Questo vi poterà ad esplorare location in perfetto stile Bond come il Casinò o la raffineria Siberiana, passando per le catacombe di Istanbul e le strade di Atene. Peccato però che manchi un vero nemico carismatico contro cui dirigere tutta la vostra rabbia.

"I fondali favoriscono spettacoli sequenze di inseguimento a piedi"



spettacolare tecnica del parkour. Per cercare di coprire ogni possibile evento tipico dei film di James Bond, sono state inserite anche delle fasi "investigative" in cui potrete ottenere informazioni sui nemici, manipolare oggetti e hackerare computer... tutto attraverso l'uso del vostro potentissimo telefonino. Si tratta però di sezioni decisamente superficiali che rovinano la frenesia dell'azione senza aggiungere altro.

Quando vi troverete a dover fuggire o a inseguire qualcuno a bordo di un veicolo, le cose diventano meno divertenti. Le sezioni di guida sono sempre troppo lunghe e presentano un sistema di controllo della vettura decisamente impreciso. Non importa su che superficie state correndo, il vostro mezzo avrà sempre una tendenza a "scivolare"... e il tutto e reso ancora più complicato da un rilevamento delle collisioni non sempre preciso. Per rendere più emozionanti gli inseguimenti, gli sviluppatori hanno poi inserito alcuni eventi spettacolari come esplosioni, palazzi che crollano, oggetti che si schiantano sulla pista... peccato però che in molti casi non abbiate il tempo sufficiente per reagire a questi accadimenti e per superare alcune sequenze l'unica soluzione sembra essere sbagliare, memorizzare e riprovare.

Una produzione spettacolare

Sotto il profilo tecnico Blood Stone dimostra di essere una produzione molto curata. Le voci di Bond e di M sono doppiate dai rispettivi attori (Daniel Craig e Judi Dench) e il motion capture di 007 è stato realizzato usando la controfigura ufficiale di Craig. Graficamente il gioco alterna fondali suggestivi riccamente dettagliati (soprattutto nelle fasi di guida) ad aree spente, con texture poco curate e colori spenti. Una volta completata la trama principale (vi ci vorranno dalle 6 alle 8 ore) potrete dare una possibilità a una modalità Multiplayer piuttosto blanda e priva di spunti interessanti, che sembra essere stata inserite un po' a forza. Anche se Blood Stone è privo di momenti veramente memorabili e di situazioni indimenticabili, si rivela comunque un titolo piacevole, vario e a tratti convincente. Non siamo certamente davanti a un capolavoro, ma tra gli ultimi giochi di Bond usciti questo è uno tra i migliori.

PlayStation. Magazine Ufficiale - Italia
7,5

Ecco il trend zombie definitivo: passino il sangue e gli occhi spiritati, ma avete visto? Riesce anche a brillare come un fuoco fatuo!

E con questo stiamo a 12 zombie. Due serie da sei colpi, nessun errore. Andrà tutto bene. Non c'è niente di cui aver paura.

Non-morti nel West

Red Dead Redemption Undead Nightmare

Azione incredibile e sovrannaturale: vale la pena acquistarlo ancora!

Ecco a voi un'equazione fin troppo spesso abusata: zombie più qualunque altra cosa uguale miglioramento. Beh, non sempre è cos'. Undead Nightmare è la prima grossa espansione di Red Dead Redemption da parte di Rockstar, e se magari non ha la forza espressiva del capolavoro western a tutti noto, è comunque qualcosa di estremamente godibile. La storia prende il via dalle battute finali del primo gioco, con John Marston che torna con sua moglie e suo figlio. Cos', il nostro ristabilisce la sua travagliata ma affettuosa relazione con la propria famiglia. Ma la loro bizzarra pace viene distrutta quando lo Zio torna a casa in versione zombie, attaccando la moglie di John e infettando tutta la famiglia. Non ci vuole molto perché John si ritrovi con Jack e Abigail zombificati e legati nella stanza da letto. È un modo bizzarro quanto geniale di introdurre nel mondo di Red Dead uno scenario del tutto alieno. Allontanandovi da casa a cavallo per cercare una cura per la vostra famiglia, la vostra prima fermata sarà Blackwater, una città "civile" che ora è sull'orlo del collasso. Come tutti i centri abitati, può essere temporaneamente liberata dalle orde di morti viventi, che si possono eliminare sparando loro in testa o bruciandoli a dovere, oppure fornendo alla popolazione sopravvissuta i mezzi per combatterli. In pratica, è molto più semplice uccidere tutto ciò che si muove, perché fermarsi a chiacchierare con i sopravvissuti potrebbe essere poco saggio, quando si è inseguiti da zombie affamati di carne umana.

Info

Formato: PS3
Uscita: disponibile
Prodotto: Rockstar Games
Sviluppo: Rockstar North
Giocatori: 1

Western horror

Tutto questo rivela qualcosa di marcio sul fondo di Undead Nightmare; il motore fisico Euphoria e il sistema di mira precedentemente apprezzabile non si traducono perfettamente nel panico di un'apocalisse a base di zombie. A volte sembra meglio che il giocatore eviti i non-morti, piuttosto che usare l'abilità con le armi di John per liberarsi dei fastidiosi invasori. Al momento, l'espansione ha poi diversi bug, sebbene nessuno sia talmente pesante da rovinare il gioco. Nonostante i suoi guai, Undead Nightmare è comunque incredibile: sostituisce senza sforzo apparente le lande selvagge piene di vita del primo gioco con lune pallide e soli malati. C'è un certo quantitativo di humour, ma di base la storia è più nera del cassetto dei calzini di Satana. Invece di andare a caccia di ricercati, proverete a ritrovare persone scomparse, mentre gli incontri casuali con gli sconosciuti saranno rimpiazzati da missioni di sopravvivenza. La storia manca della forza emotiva del primo gioco, ma ci sono momenti indimenticabili anche qui, come quando vi ritroverete a guardare un raggio di sole che spezza le nuvole dopo aver ripulito dalla feccia non-morta un cimitero.

Un pacchetto niente male

La campagna principale dura all'incirca sei ore, e non manca una serie di sfide online del tutto nuove. Undead, insomma, è la prova ulteriore del fatto che quando si parla dell'oscura arte dei contenuti scaricabili e delle espansioni, Rockstar è il mattatore definitivo.

PlayStation. Magazine Ufficiale - Italia
8

Pagina mancante

Pagina mancante

Pagina mancante

Pagina mancante

Robot giganti: quale miglior modo di sconfiggere le larve ruba-caramelle?

Potete contrassegnare le case che non avete ancora visitato con delle lanterne luminose.

Diaboliche uniformi

Costume Quest

Sana avventura GdR dai deliziosi toni dark che vi farà chiedere il bis

Difficile stabilire quale sia la parte migliore di Halloween. Le abbuffate di dolci? Le succose dentiere coi canini di plastica? O la capacità di trasformarvi in robot giganti e riempire di pugni esplosivi un mostro-rana. Se state giocando a Costume Quest, la risposta esatta è sicuramente l'ultima. Per quanto una bella scatola di dolci non si butti mai via, se proprio ve la offrono. In quest'ultima avventura, direttamente dalla folle mente geniale di Tim "Psychonauts-Monkey Island" Shafer, controllerete Reynold o Wren, fratello e sorella che si sfidano a "dolcetto o scherzetto" la notte di Halloween. Le cose si metteranno male quando vostro fratello o vostra sorella, vestiti da bastoncino di zucchero, verranno acciuffati da mostri convinti di avere tra le mani uno strano dolce parlante fuori misura. Nel tentativo di salvarlo/a scoprirete che una strega di nome Drusilla sta inviando le sue armate di larve a riempire di dolci le case, col malvagio scopo di far venire la carie a tutti. Non poteva starsene a casa a incantare i suoi dolci? Bella scocciatura. Per riuscire ad avanzare attraverso i vari livelli e riportare a casa sano e salvo il vostro parente, dovrete visitare ogni casa e riempirvi la sacca di dolci. Attenzione: alcune aree saranno accessibili solo con il costume giusto, quindi dovrete raccogliere in giro il necessario per i nuovi completi. La spada laser del guerriero, ad esempio, vi permetterà di muovervi lungo i corridoi bui e i pattini del robot vi faranno saltare gli ostacoli da veri eroi! Le missioni sono strettamente legate e cos' sequenziali che non avrete tempo di annoiarvi neanche volendo.

Info
Formato: PSN
Prodotto: THQ
Sviluppo: Double Fine Studios
Giocatori: 1

Voti a confronto
Davvero pochi giochi per PSN tengono il passo di Costume Quest quanto a divertimento e varietà.

Dolce refurtiva

Non è semplice descrivere Costume Quest: all'apparenza potrebbe sembrare un acchiappattutto a tema caramelle, ma sotto la veste si rivela un basilare GdR vecchia scuola, dove collezionare dolciumi vale come accumulare XP e procurarsi costumi equivale ad aggiungere membri al gruppo. Il cavaliere è il classico tank, con alti punti salute e forti abilità difensive, mentre la Statua della Libertà può guarire e ripulire i personaggi con la speciale abilità "Inno Nazionale", una patriottica esplosione di stelle, strisce e facce fluttuanti di Abraham Lincoln. Ogni qual volta incontrerete le larve che hanno rapito il vostro dolce (è il caso di dirlo!) parente, il gioco si trasformerà in un combattimento a turni sorprendentemente impegnativo. I costumi possono essere rinforzati grazie a marchi da battaglia in cambio di caramelle, permettendovi anche di sperimentare combinazioni fino al miglior risultato. Certo, la profondità della trama è paragonabile all'aprire un ovetto Kinder e cercare di capire come si monta la Morte Nera in regalo dentro: non proprio il massimo. Costume Quest brilla di un certo artistico fascino macabro. Chiunque incontriate scambierà con voi dialoghi pungenti e gli stessi personaggi a forma di ciocchi animati incarnano lo humor serpeggiante come una penna che scrive su uno scoglio. In un mondo di preconfezionati che tentano disperatamente di apparire dark e misteriosi, Costume Quest vi riempie la sacca di deliziose caramelle miste. Una bontà!

Ogni sillaba dei pezzi è marcata da un battito, ma non che questo la renda più semplice da scandire.

Una volta perfezionati questi classici del rap, le basi ritmiche del freestyle vi permetteranno di creare i vostri pezzi personali.

Dividete vergogna e imbarazzo con gli amici nella modalità a due giocatori.

Il paradiso dei rapper

Def Jam Rapstar

Pronti a contendervi lo scettro di superstar del ghetto?

Buone notizie per gli appassionati di karaoke: l'umiliazione sta per essere servita in una nuovissima ricetta hip hop. Basta buttarci dentro una manciata di lussuosi catenoni dorati e una sana spolverata di Crunk per far apparire SingStar, al confronto, lo Zecchino D'Oro.

La tracklist di Rapstar è ricca di capisaldi come Fight The Power e C.R.E.A.M., ma strizza anche l'occhio ai più recenti artisti inglesi, quali Dizzee Rascal e N-Dubz. Ce n'è abbastanza per far felici tutti (tranne forse i puristi più maniaci) e poi ci sono gli inevitabili contenuti scaricabili, messi là allo scopo di incollarvi praticamente per sempre ai microfoni. L'ingrediente segreto, in realtà, è proprio la difficoltà delle performance.

Anche se siete i migliori amici di Busta Rhymes o l'ultimo album che avete comprato è quello di Coolio, non avrete comunque vita facile. A differenza di SingStar, infatti, il gioco tiene conto del parlato cos' come del ritmo e della tonalità, e vi si chiede quindi precisione ovunque. L'accuratezza è impressionante, ma forse rappresenta anche l'unico neo nella perfezione di Rapstar. Quel che in SingStar funziona è che chiunque, anche dopo tre bottiglie di birra doppio malto, riesce a reggere almeno un pezzo dei Queen. Possiamo invece garantirvi nella maniera più totale (cos' come possono garantirvelo i nostri coinquilini, i vicini e soprattutto i poliziotti della centrale qui vicino) che la stessa cosa non si può dire per molti dei pezzi contenuti in Def Jam Rapstar.

Info

Formato PS3
Prodotto 4mm Games
Sviluppo 4mm Games
Giocatori 1-2

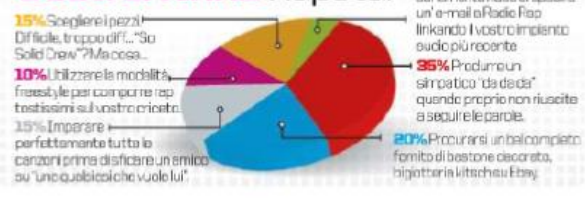
Vai così, fratello!

Non perdetevi d'animo, continuate ad allenarvi e vedrete che presto l'amaro del fallimento lascerà il posto al dolce sapore della soddisfazione. Soprattutto sfruttando la modalità "Pratica" potrete perfezionare alcuni passaggi dei pezzi, quasi tutti disponibili anche in modalità "party" o da sbloccare gradualmente in modalità "carriera", come nel caso di "Put Your Hand Where My Eyes Can See" di Busta. Una volta affinate le canzoni e studiato un nome sufficientemente ridicolo per il vostro personaggio, potrete cimentarvi con del sano freestyle su basi strumentali direttamente da creatori di hip hop come 9th Wonder e Dre. Già che ci siete, perché non toccare il fondo registrando il tutto con la telecamera PlayStation Eye?

Augurandoci che non finiate per credervi Eminem, può rivelarsi un buon modo, per chi ha già talento, di migliorare la creatività. Quel che davvero brilla come l'ultimo Rolex di Lil Jon è la comunità virtuale del gioco, molto più animali da battaglia che da sfilata. L' dove le gallerie di SingStar ospitano principalmente schiere di ubriaconi con cappelli ridicoli e adolescenti armati di hit da far impallidire le Spice Girls, aspettatevi gente molto più seria su Rapstar. Non soltanto potrete caricare e modificare video, ma anche sfidare altri rapper e tenere sempre sott'occhio la vostra posizione nella classifica online. Credeteci, con del vero talento potreste diventare il dio del rap di Bolton Le Sands.

Certo, alcuni temi hip hop non sono per tutti, allo stesso modo in cui non lo sono molte delle scelte liriche di DMX. Ma non lasciatevi impressionare e sotto con la sfida... scoprirete non solo del degno karaoke, ma il miglior assetto mai pensato per un gioco musicale.

Cosa si fa in... Rapstar



PlayStation. Magazine Ufficiale - Italia 8

I chiodi non dovrebbero essere dall'altro lato? L'Ikea dell'orrore.

Giochi noiosi

Saw II Flesh&Blood

L'enigmista non coglie nel segno

Vogliamo giocare? Se si tratta di Trivial Pursuit o Porco (lo conoscete, vero? Quello con le carte...), allora s', forse potremmo anche starci. Se invece si parla di conficcarsi uno scalpello nel bulbo oculare, allora sinceramente preferiamo passare, grazie. Del resto, è cos' che inizia il puzzle d'azione Saw II: Flesh&Blood, e non diventa mai più piacevole. Tenete a portata di mano le salviette umidificate, amici... sarà un vero schifo.
Collocato tra il secondo e il terzo film, Flesh&Blood racconta la storia di Michael Tapp, figlio del detective David del primo episodio di Saw. Per conoscere la verità riguardo alla morte di suo padre, dovrete risolvere alcuni sgradevoli enigmi e salvare le vite di alcune persone intrappolate nel terribile hotel dell'Enigmista. È un survival horror che fa il verso ai cosiddetti film "torture-porn", sottogenere dell'horror ultimamente piuttosto abusato. E vi costringerà a sbirciare attraverso buchi della serratura dotati di inenarrabili trappole e a colpire la testa di qualche malcapitato con una mazza chiodata. Sembra divertente? Quasi lo è. Il gioco ricrea abbastanza bene la crudeltà e la moralità dubbia dei film, ma troppo spesso ci si trova di fronte a faticosi e imprevisti quick time event, che alla fin fine, tristemente, rappresentano la maggior parte del gameplay.

Info
Formato: PS3
Prodotto: Konami
Sviluppo: Zombie Studios
Giocatori: 1

"No, vi prego, non Saw V!" Ma almeno non vi fa pensare al fatto che il cranio di questo poveretto sta per trasformarsi in poltiglia, giusto?

Come morire di frustrazione

I checkpoint sono rari, il che garantirebbe un maggiore livello di sfida. Ma purtroppo in questo caso è solo uno degli aspetti di un gioco realizzato male. È mai stato divertente cadere improvvisamente in un buco sul pavimento? No, vi assicuriamo di no. Inoltre, è la costruzione dei puzzle quella che delude maggiormente. O sono troppo ovvi (leggere i numeri su un muro per ottenere un codice) oppure dannatamente vaghi e incomprensibili. Una volta che li avrete risolti proverete una certa blanda soddisfazione, ma persino gli infiniti sequel del film mostrano più inventiva. Nonostante la frustrazione, però, in alcuni punti il gioco è stranamente divertente. Saw II: Flesh&Blood riesce a nascondere qualche asso inaspettato nella sua manica intrisa di sangue, ma finiscono per perdersi nella melma imperante. Come una lama arrugginita e insanguinata, il gioco è sporco e funzionale, ma privo di brillantezza ed efficacia.

PlayStation. Magazine Ufficiale - Italia 6

Architettura a blocchi

Tumble

Dove osano i mattoni semoventi

L'effetto che i controlli di Tumble potrebbe avere sulle menti troppo abituate alla relativa docilità del Wii potrebbe paragonarsi alla sensazione che si ha davanti alla prima cosa vista allo specchio la mattina presto. Fin troppi dettagli. Ma state pur certi che nessun gioco, dagli albori dei titoli per Move, ha mai mostrato meglio ciò che questa tecnologia è in grado di fare. Vi accorgerete che dopo qualche aggiustamento alla sensibilità riuscirete a impilare in equilibrio i vostri blocchi con l'abilità di un architetto. Sempre che gli architetti si possano definire impilatori di blocchi professionisti.
Perché effettivamente, Tumble è tutto qui. Reminiscenza della versione virtuale del Jenga, lo scopo principale che avrete è proprio questo: impilare in equilibrio mattoni di tutte le forme, dimensioni e materiali per creare il grattacielo più alto possibile. In altri casi vi verrà chiesto di mettere in equilibrio più oggetti possibile su una piattaforma, utilizzando mine per far crollare le torri o specchi di posizione per dirigere raggi laser. E per quanto nessuna di queste prove sia faticosa quanto capire Mission Impossible la prima volta che lo si vede, bisogna ammettere che rappresentano sfide sempre diverse, certe volte oseremmo dire snervanti.

Twin peaks

C'è anche una modalità multiplayer, che funziona alternandosi anche con un solo Move, ma con due è a dir poco da urlo. In questo caso, lo scopo è sistemare i mattoni in modo da sbattere il vostro avversario dolorante fuori dallo schermo o utilizzare i potenziamenti per mandare tutti i suoi sforzi a farsi benedire. Piccole soddisfazioni che contribuiscono anche a rendere il gioco incredibilmente competitivo, per essere un titolo che ha come tema dei blocchi. La possibilità di attivare il 3D sui televisori stereoscopici aiuta non poco i lavori di costruzione, e gli unici nei sono costituiti dagli spiacevoli casi in cui i controlli della telecamera mettono a repentaglio tutto il vostro duro lavoro e dai Tutorial a volte incompleti. Ma in sostanza questo gioco è molto più divertente di quanto non sembri, oltre a essere un valido modo per convertire gli scettici del Move.

PlayStation. Magazine Ufficiale - Italia 7

Info
Formato: PSN download
Prodotto: Sony
Sviluppo: Supermassive Games
Giocatori: 1-2

Uno dei pochissimi videogiochi in cui "incastrare" non costituisce un'azione meschina.

I robot annoiano.

Front Mission Evolved

L'FME è un wanzer... l'FME è un wanzer...

Cos'è marrone, a forma di bastoncino e deludente? Se la vostra risposta è "i cereali integrali" o "Front Mission Evolved", congratulazioni: il vostro intuito vi regala la possibilità di sfuggire a questa robaccia che fa venire solo il mal di testa. Riuscire a rendere emozionante un gioco basato su massicci mech pesantemente armati è più dura di quanto potreste pensare, considerato poi che questa è solo l'ultima di una serie di delusioni cresciuta esponenzialmente dai tempi in cui la serie di Zone Of The Enders andò a perdersi nel limbo dei giochi mediocri. FME (per dirlo in modo trendy) riesce a tratti a essere lento e irrequieto allo stesso tempo. Ecco che pilotare il vostro mech può rivelarsi un (faticosissimo) esercizio per sfangare la noia, mentre sparare può diventare tremendamente stressante a causa dell'ipersensibilità del mirino. E poi c'è la questione di tutto quel marrone. Edifici, robot, esplosioni, perfino il cielo, è tutta una specie di grande, inarrestabile, deprimente pozzanghera!

Spara al rottame

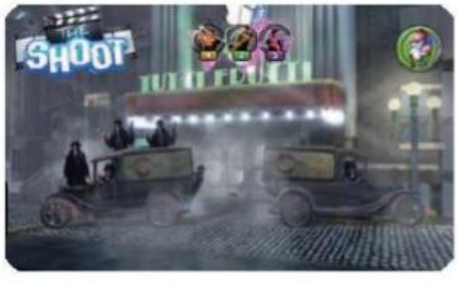
La ragione dietro tante opprimenti battaglie nella terra dai colori perduti è che siamo nell'anno 2171 e il nostro pianeta è diviso dalla solita, inevitabile serie di guerriglie di confine (questa gente del futuro, sempre cos' violenta!). Tali scontri si risolvono a bordo di giganteschi robot controllati da umani e noti come wanzer.
Non c'è molto altro al di là di un basilare sparatutto in terza persona e qualche boss a cui piace sbraitare "Il tuo piccolo wanzer non può competere col mio!", per la gioia degli psicologi. Le armi si usano con i pulsanti dorsali, mentre X permette di cambiare il movimento dalla falcata da passo di lumaca a improvviso pattinaggio ad alta velocità, totalmente incontrollabile. Gli strani scontri a fuoco danno qualche emozione, ma non basta questo a salvare il titolo, considerando che ve ne andate in giro su una specie di carro armato della morte alto 9 metri. Niente da fare, finché Kojima e ZOE non si uniranno, i nostri sogni di gloria a bordo di un mech sono destinati a restare tali.

PlayStation. Magazine Ufficiale - Italia 4

Info
Formato: PS3
Prodotto: Square Enix
Sviluppo: Double Helix Games
Giocatori: 1-8

Pagina mancante

L'icona in alto a destra indica lo stato di agitazione del regista. Se sarete imprecisi nello sparare lui si arrabbia e vi caccia.



Ciak si gira

The Shoot

Spara, schiva fai roteare il Move

Pochi tra voi se ne saranno accorti, ma l'avvento dei televisori in alta definizione ha decretato la sparizione delle pistole a infrarossi per incompatibilità tra le due tecnologie... e ovviamente anche la momentanea estinzione degli sparatutto "su rotaie". Ma una delle magie che il PlayStation Move può fare è quella di essere usato proprio come una pistola virtuale ed ecco quindi che dall'oltretomba risorge anche il genere.
L'idea è quello di farvi partecipare alle riprese di 5 diversi film in cui voi sarete l'eroe incontrastato pronto ad eliminare ogni minaccia con la sua fida arma. Un ottimo pretesto per giustificare le differenti ambientazioni di gioco, ognuna abbinata a un particolare genere: Western, Fantascienza, Horror, Fantastico (ambientato sott'acqua) e Poliziesco (sullo stile anni '30).
Per movimentare un po' le solite sparatorie, gli sviluppatori della Cohort Studios hanno inserito un paio di idee degne di nota.

Info

Formato: PS3
Prodotto: Sony
Sviluppo: Cohort Studios
Giocatori: 1-4

Fai felice il regista

Oltre che perdere una vita quando subite troppi danni dagli avversari, c'è anche la possibilità che il regista si arrabbi e vi cacci via. Se durante le sparatorie sarete precisi nel colpire i bersagli e inanellerete più centri di seguito, sentire gli incitamenti del regista, mentre se invece sparerete spesso a vuoto avverrà il contrario. Una immagine in alto a destra indicherà lo stato del vostro direttore artistico e fando sarà furioso, per voi non ci sarà scampo. Un simpatico incentivo per obbligarvi a sparare con attenzione piuttosto che ridurvi a premere a ripetizione il grilletto.
L'altra idea interessante è rappresentata dallo sfruttamento intelligente delle capacità del sistema di riconoscimento del movimento Sony. In alcune sequenze di gioco dovrete fisicamente spostarvi ai lati per schivare gli attacchi avversari, mentre per attivare alcuni bonus (come il rallentamento del tempo) dovrete fisicamente eseguire dei movimenti speciali col vostro Move. Nulla di stravolgente, ma rimangono comunque delle piacevoli aggiunte.
Nulla riesce però a salvare The Shoot da una certa monotonia che è intrinseca del genere degli sparatutto "su rotaie". Se all'inizio riuscirete anche a divertirvi, col proseguire dell'azione la ripetitività avrà il sopravvento. Inoltre i continui salti di ambientazione vi impediranno di farvi conquistare dalla "storia" come avveniva in grandi classici come Time Crisis e House of the Dead.
The Shoot è un piacevole passatempo per ravvivare qualche serata, ma nulla di più.

PlayStation. Magazine Ufficiale - Italia
7

Pugno proibito

The Fight

Un picchiaduro incontrollabile

A noi piace l'idea di un gioco appositamente pensato per il Move finalmente privo di grafica colorata e simpatici pupazzetti! Ci piace anche lo spunto di usare il nuovo controller in un picchiaduro, cos' da metterlo alla prova in un genere che non sia troppo "mass market"! Quello che invece proprio non ci piace è The Fight: Lights Out!

Potremo accanirci selvaggiamente sull'assoluta mancanza di "fascino" dei vari lottatori, oppure criticare pesantemente la scarna Modalità Carriera composta solo da varie location in cui bisogna sconfiggere un tot di avversari, o descrivervi in dettaglio il livello di comicità involontaria che raggiunge il Tutorial di cui è protagonista l'attore Danny Trejo (quello di Machete)... ma tutto questo non servirebbe a farvi capire quando è fallimentare questo gioco.

Info

Formato: PS3
Prodotto: Sony
Sviluppo: Cold Wood Interactive
Giocatori: 1-2

I segni del combattimento vengono visualizzati sul corpo dei lottatori... una delle poche cose "accettabili" di The Fight.

Fai un po' come ti pare

Ovviamente il difetto più grande di The Fight è proprio il modo in cui viene sfruttato il controller Move. Per prima cosa i vostri movimenti non saranno fedelmente riprodotti sullo schermo, ma il gioco "indovinerà" la vostra azione e farà partire un'animazione pre-calcolata del personaggio. Il risultato è che non importa la direzione e la velocità del colpo, quello che otterrete sarà sempre la stessa azione... eseguita con un lentezza sfibrante dalla vostra controparte virtuale. Come se questo non fosse abbastanza, il gioco richiede che spesso dobbiate anche muovere il personaggio, premendo un tasto e inclinando uno dei due Move (ah ci eravamo dimenticato di dirvi che servono due controller) nella direzione voluta. Un sistema decisamente poco immediato che vi porterà a essere spesso non allineati con l'avversario. Cos' la maggior parte dei colpi che sferrerete saranno fuori bersaglio e la vostra frustrazione raggiungerà livelli impensabili! Se poi decidete di giocare contro un avversario reale questi problemi si acuiscono e tutto si riduce a due "idioti" su schermo che tirano colpi a vuoto.

In teoria la telecamera PlayStation Eye dovrebbe servire a registrare i movimenti della vostra testa cos' da permettervi di eseguire delle schivate neturali... ma all'atto pratico sembra che questa funzione non abbia alcune intenzione di funzionare e spesso vi segnalerà luce insufficiente anche in una stanza completamente illuminata a giorno.

L'Editor per crearsi il lottatore e la possibilità di potenziarlo sia eticamente che nelle abilità spendendo l'esperienza accumulata, non sono extra sufficienti a farci dimenticare il resto.

The Fight è un pessimo esempio di ciò che il Move può fare realmente e in generale dimostra che a volte queste periferiche servono a tentare di rifilarci prodotti scarsi come questo.

PlayStation. Magazine Ufficiale - Italia 4

Clank

Il piccolo droide dal grande cuore

Nel mondo dei videogiochi, il ruolo di spalla finisce quasi sempre col tradursi in un amaro e ignobile anonimato, all'ombra di tutte quelle innumerevoli ed eroiche gesta firmate da un antipatico tizio di nome Johnny... Ovviamente biondo, dalla mascella quadrata, e troppo impegnato a prendersi donne, meriti, e medaglie scintillanti. Ma non nel caso di Ratchet & Clank... Mentre il gatto intergalattico dalle orecchie à la Will Smith è semplicemente un bravo meccanico, il suo robotico amico ha più gadget di un coltellino svizzero

#47 PLAYSTATION LEGENDS

PlayStation Official Magazine - UK

Metallo pesante in evidenza

Mech Over
Verso la fine della sua prima avventura, Clank viene tramutato in un Ultra-Mech alto 30 metri, grazie all'aiuto di un qualche scienziato pazzo. A quel punto, rade al suolo qualsiasi ostacolo trovi sul suo cammino, anche se alla fine ritornerà tristemente alla sue fattezze.

Zoni of the Enders
Gli Zoni, che fanno la loro prima comparsa all'elegante robot in Armi di Distruzioni, sono una razza mistica che può controllare il tessuto temporale. Rapiscono il nostro metallico compagno, per schiavizzarlo e metterlo a lavorare nel grande orologio.

Furia Droide
In uno dei momenti più belli del duo meccanico, lì si potrà ammirare alle prese con un titanico robot, Kerchu il Guardiano. La coppia sopravvive a uno sfiancante inseguimento sulle monorotaie, prima di smontare una volta per tutte tale mostruosità meccanica.

Qwark a palla
Mentre Ratchet è impegnato a fare l'orologiaio, l'uomo di latta ripara un guaio spaziotemporale che farebbe salire il mal di testa anche a Doc di Ritorno al Futuro. E nello stesso tempo, prende anche a calci nel sedere un intero esercito di Qwark-cloni!

Little big powers

Kung fu Clank
Sembrerà solo un ingarbugliato ammasso di viti e bulloni, ma questo grazioso droide mostrerà tutte le sue migliori doti atletiche in Secret Agent Clank. Ne uscirebbe alla pari con Jet Li, secondo noi!

Salto in lungo
Clank annoverava anche un comodissimo Elicottero-pack nella sua avventura originaria, che gli permetteva di fare lunghi salti e planare sul terreno di gioco.

Tra le nuvole
Per quanto riguarda la capacità di volo, Clank non è secondo a nessuno. Le sue ali permettono ai due eroi di sorvolare agilmente le grandi mappe di gioco... utilissime per scoprire segreti nascosti.

La guerra dei cloni
In A spasso per il tempo il cronoscettro agisce da mazza sfasciateste. Può essere anche utilizzato per creare cloni di Clank e risolvere enigmi.

Alleati ed Alienati

Ratchet
Questo amabile gatto meccanico passa ogni minuto delle sue lite giornate a confrontarsi col male, e le sue scorribande intergalattiche con Clank lo distraggono dal peso di essere l'ultimo esemplare vivente della sua specie.

Doctor Nefarious
Il Darth Vader dell'universo di R&C. Beh, se fosse davvero Vader, farebbe davvero pena in quanto a cattiveria, specie se continuamente interrotto nei suoi sproloqui da inopportuni attacchi d'asma! Questa tirannica lattina può sembrare a prima vista imponente, ma non è altro che un idiota di metallo.

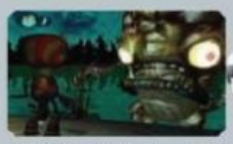
Orvus
Leader dei misteriosi Zoni, Orvus si rivelerà essere il padre di Clank. Mentre si prendeva cura del grande orologio (di cui il nostro eroe cercava le traccie), ha creato l'uomo di metallo e poi gli ha donato un anima, prima di dare la pappa al suo cane di latta.

Imperatore Tachyon
Percival Tachyon era l'antagonista principale in Armi di distruzione. A causa della sua stazza minuta, si era preso la sua rivincita sul mondo viaggiando all'interno di un gigantesco robot.

Curiosità su Ratchet & Clank

Non vedete l'ora che arriv R&C: All 4 One? Non preoccupatevi, perché noi, frattempo potrete leggere le loro avventure anche in fumetteria! Comics pubblicati da DC, e scritti da TJ Fixman di Insomniac, prendono spunto dalle vicende di A Crack in Time.

La serie non è sbarcata in Giappone fino all'uscita del primo sequel, Locked & Loaded. Con un prevedibile restyling grafico del titolo, tra l'altro, che ha donato al gatto meccanico un paio di occhi da anime, e delle sopracciglia da Muppet!



In originale, l'uomo dietro alla voce profonda di Clank, e alla sua risata meschina ovviamente, è un veterano del doppiaggio: David Kaye.

Come una coppia di cacciatori mercenari a caccia di ingaggi milionari, Ratchet e Clank hanno girato il mondo. Il duo è apparso in fugaci ma divertenti cameo in svariate produzioni: da Jak & Daxter ad Ape Escape 3, da Hot Shots Golf ai costumi di pezza di Little Big Planet.

Oltre ad aver incenerito ogni alieno cattivo, il bazooka RYNOV ha anche portato un po' di cultura in A spasso nel tempo. Basterà fare fuoco imbracciando quest'arma bizzarra per gustarci un loop di cinque secondi dell'apertura 1812 di Tchaikovsky!

gran-turismo.com

THE REAL DRIVING SIMULATOR

Dal genio di Kazunori Yamauchi

PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI SCHERMI

PlayStation.

worldmags

Pagina mancante